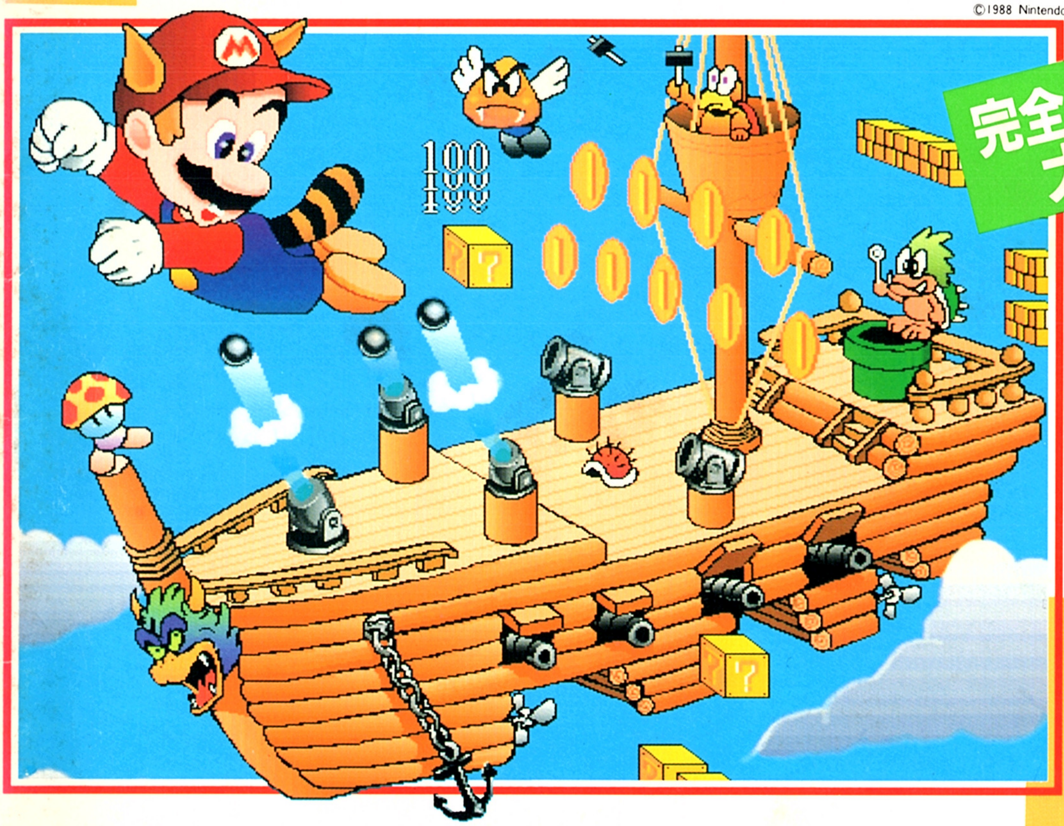
昭和63年11月4日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第3巻第21号通巻58号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

総力特集 スーパーマリオブラザーズ3

©1988 Nintendo



完全必勝マップ大公開!!

ファイナルファンタジーII 最新情報!!

最新ソフト徹底紹介
貝獣物語／探偵神宮寺三郎・危険な二人／ゲバラ／ぎゅわんぶらあ自己中心派／ディジャブ／半熟英雄／かぐや姫伝説／西遊記ワールド／ファミリークイズ／ジャイラス

全国1,000万ファミスタ・ファンの皆様おまたせっ!!

ファミリースタジアム'88



1988 Vol.21 11月4日号

●好評連載中●シミュレーションゲーム入門講座 三国志 小説ウィザードリィ／PCエンジンクラブ



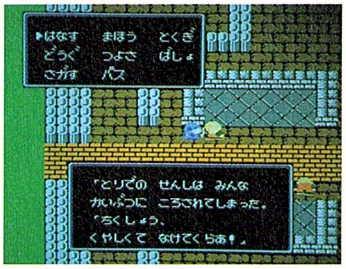
キャッチ・ザ・ハート
TAITO
たけしの国(くに)から、
こんにちは。

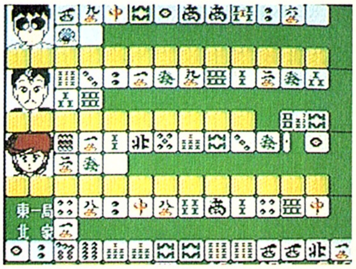

愛と希望のファミコンソフト
4人で遊べる
たけしの戦国風雲児
ファミリーコンピューター用
ROMカートリッジ
長谷川仁美ちゃん
4人で騒げるバラエティゲームをあのビートたけしが作った！サイコロ振って諸国を歩けば、抱腹絶倒、珍道中。ぞくぞく出てくるキャラたちも、もちろんどこか変わり者だ。5つのハチャメチャストーリーに数々のチャレンジエリアを盛り込んだ『たけしの戦国風雲児』。この秋は、コイツの天下だ。
驚き、桃の木！5つのハチャメチャゲームの中に、
なんと7つのアクションゲームも入ってる。
※ゴルフゲーム
ホールインワンしないと、とんでもねー事がおこるゾ
※戦国インベーダ
お父さん達が熱くなった、あの興奮がよみがえる。
11月25日発売
予定価格5800円
ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。© TAITO CORP. ビートたけし 1988
キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！ TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか 応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ 写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒102 千代田区平河町2-5-3 タイトーファミコン事務局
株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340



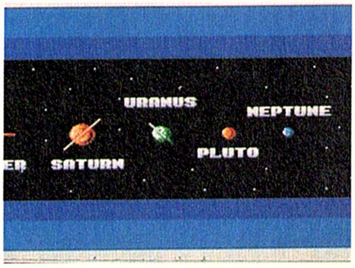
発売直前大特集



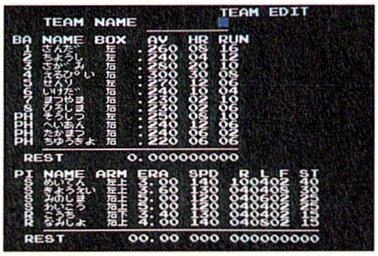


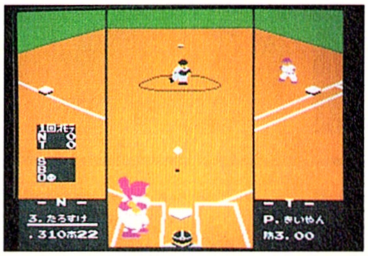






NEW SOFT STREET







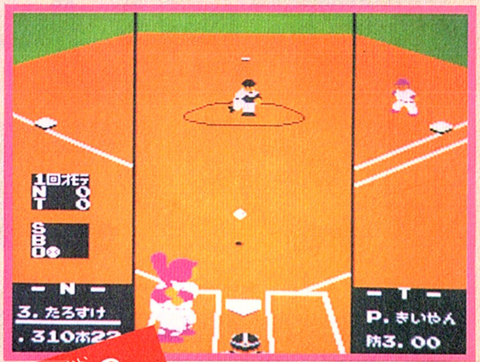
好評連載

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

今年もあと2ヵ月。あっという間に冬が来て、あっという間に今年も終ってしまう。ファミコン市場はそろそろ年末ラッシュ。新ハードの発売と共に注目ね。



今回の注目ソフト

待ってました！ の『ファミスタ'88』。発売発表と同時にいきなり3位に登場。3本目のヒットもまちがいなし!?

読者がえらんだほしいソフト

ファミコン必勝本Vol.20のアンケート・ハガキよりー

TOP 30

『スーパーマリオブラザーズ3』が、ついに発売される!! RPG全盛の中で、『ファイナルファンタジーII』、『ウィザードリィII』に肩を並べて、常に3位以内をキープしているのは、やっぱりマリオならでは。ACG人気の復活とまではいかなくても、ACGファンの良い刺激になってくれたね。マリオの顔はちょっと変わったけど永遠の英雄です。

初登場第3位！ファミリースタジアム'88強し！

1位のファイナルファンタジーII、2位のスーパーマリオ3と前回からの変化はなし。今号、発売発表と同時に突然3位にチャートインしたファミリースタジアム'88。この夏の野球ゲームのラッシュをうまくかわしたタイミングのよさは絶妙。今後の動きが注目される。その他は目だった動きはないが、8位のロックマン2、9位のグラディウスIIといったところがアクション、シューティングファンの心をうまくつかんで上位をねらう。クリスマス、お正月の商戦を控えてますます要注目のトップ30。次号はどうなりますか。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ファイナルファンタジーII	スクウェア	365
2	2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	303
3	—	ファミリースタジアム'88	ナムコ	160
4	3	ウィザードリィII	アスキー	159
5	4	三國志	光栄	125
6	5	貝獣物語	ナムコ	124
7	7	ファミコンジャンプ	バンダイ	72
8	20	ロックマン2	カプコン	54
9	13	グラディウスII FC移植版	コナミ	40
10	15	ベストプレープロ野球（新選手データ版）	アスキー	39

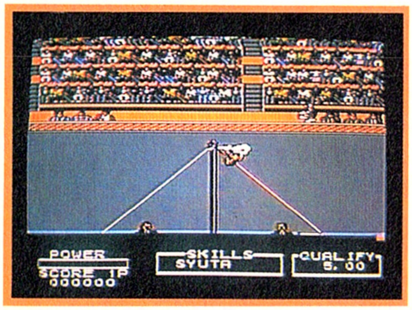
順位	前回	タイトル	メーカー
11	28	桃太郎電鉄	ハドソン
12	14	源平討魔伝	ナムコ
13	9	魁!!男塾	バンダイ
14	—	ザ・ブラックバス	ホット・ビィ
15	—	コブラコマンド	データイースト
16	29	ホームランナイター	データイースト
17	10	アキラ	タイトー
18	17	ウルティマII	ポニーキャニオン
19	—	F-1ヒーロー	バリエ
19	—	ファミリーマージャン2	ナムコ
21	—	ウルトラマン倶楽部	バンダイ
22	11	イース	ビクター音楽産業
23	18	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ
24	—	東方見文録	ナツメ
25	21	SDガンダム2	バンダイ
26	—	北斗の拳3	東映動画
27	—	アメリカンフットボール	ケイ・アミューズメントリース
27	23	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
29	—	たけしの戦国風雲児	タイトー
30	6	大戦略	ボーステック

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋

TOP 10

上位2作は、先々週と同じ。そして頑張ったのが、『ドナルドダック』と『ナイトライダー』。この4本が目立ってます。以下、『霊幻道士』『燃えプロ』がジワーっと前進。『マニアック～』、『孔雀王』がそれに続き……と、ここまではいいのですが『えりか～』と『亀の恩返し』のスタートが不調。ナムコもハドソンも上位ランクの常連だけにどことなく気まずそう!? どちらもタイトルが唐突だったのがいけないのでしょうか。ホントかなぁ。それにしても唐突ですよ。



オリンピックの影響で、再び1位に返り咲いた『コナミックスポーツ・イン・ソウル』。ゲームの中だけでも鈴木大地や斎藤の気分を味わえるのがグッド

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	コナミックスポーツインソウル	コナミ
2	1	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
3	—	ドナルドダック	コトブキシステム
4	—	ナイトライダー	パックインビデオ
5	8	霊幻道士	ポニーキャニオン
6	10	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ
7	—	マニアックマンション	ジャレコ
8	—	孔雀王	ポニーキャニオン
9	—	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ
10	—	亀の恩返し	ハドソン

●パソコンゲーム

TOP 10

『うる星やつら』に『めぞん一刻』など、アニメにもなった人気コミックをAVGに仕立てるのが十八番のマイクロキャビンが放った新作『きまぐれオレンジロード』がいきなり1位。やっぱり原作つきAVGってのは、パソコンでは強いですねー。かくいう僕も近頃『きまぐれ～』のイラストがプリントされたコースターを使ってますが、別に好きという訳じゃなくって他にないだけです。さてさて注目ソフトは現在2位につけている『エグザイル～』。中近東の暗殺結社を題材にした異色作ながら、じわじわ順位を上げてます。（ベニー松山）

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	—	きまぐれオレンジ・ロード	マイクロキャビン／PC-9800・8800シリーズ
2	4	エグザイル破戒の偶像	日本テレネット／PC-9800・8800シリーズ他
3	—	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト／PC-9800シリーズ他
4	2	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ／PC-9800・8800シリーズ
5	—	A列車で行こうII	アートディンク／PC-9800シリーズ他
6	8	Y's II	日本ファルコム／PC-9800・8800、MSX2他
7	6	スタークルーザー	アルシスソフトウェア／PC-8800シリーズ
8	—	クルージュ	ザイン・ソフト／PC-9800シリーズ
9	—	アークティックフォックス	エレクトロニック・アーツ／PC-9800シリーズ
10	—	ソーサリアン	日本ファルコム／PC-9800・8800シリーズ他



少年ジャンプの人気キャラ。グラフィックの美しさが人気の秘密!?

●アーケードゲーム

TOP 5

前号でも触れた『パワードリフト』が1位の座を獲得。どこまで突っ走るか？ ところで突っ走るといえば、体感ゲームのトップ5すべてがレースものというのも珍しい。やはり根強い人気なんですね。

てわけで、上位が安泰かとも思われる『パワードリフト』ですが、強力なライバルがいます。ここにはまだ登場していませんが、その名は『チェイスH.Q』（タイトー）。ただのレースじゃなくて、逃走するクルマを追い駆ける目新しさはタダモノではない。どうなる？

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	—	パッシングショット	セガ
3	3	スカイソルジャー	SNK
4	2	スタジアムヒーロー	データイースト
5	5	ロストワールド	カプコン

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	パワードリフト	セガ
2	1	ファイナルラップ	ナムコ
3	—	アウトラン	セガ
4	—	フルスロットル	タイトー
5	4	コンチネンタルサーカス	タイトー

●以上の集計は、キディランド（東京、原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店　池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

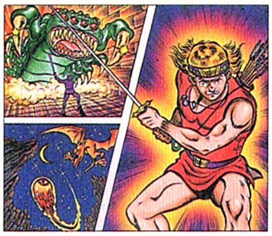
●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

今回は期間中に発売されるPCエンジン用ソフトがなぁい。というわけで、PCエンジン用ソフトのレビューは2回目にして早くもお休みです。次回をお楽しみに!!

10月21日～11月4日発売スケジュール

10/21	21	21	23	28	28	30
ダンディー	ドッグファイトスピリット	源平討魔伝	スーパーマリオブラザーズ3	アメリカ大統領選挙	遊メイズ	三国志
ポニーキャニオン	ジャレコ	ナムコ	任天堂	ヘクト	タイトー	光栄



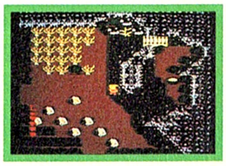
■ポニーキャニオン ■ディスク(両面)
■10月21日発売
■¥3000

ダンディー

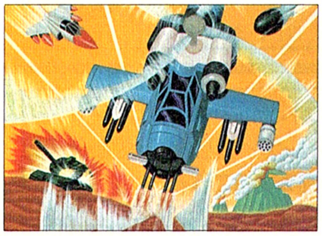
アメリカ、アクトビジョン（パソコン）からの移植。手軽に遊べるアクションRPG。難度もそれほど高くない。

●クリアした時はもの足りなかったけど、まあまあ楽しめました。…言ってる事が矛盾してるかな？ 特にストーリーが深いとかイベントが面白いとかってことはないんだけど、スムーズにゲームが進んでいくので、ついハマッちゃったんだ。10時間あれば充分にクリアできるから忙しい人にオススメ。（ハルク）

●セーブするごとに昼と夜が入れ替わるというのはまあ良いアイデアなんだけど、ディスクという関係上、操作性にちと難があるのが残念。とはいえゲーム自体は比較的簡単で、ムズカシイゲームが多い中、この手軽さはマル。ただもう少しストーリー性が高いとより良いんだけどね。（D-chan）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



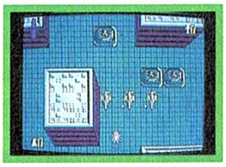
■ジャレコ ■ディスク(両面)
■10月21日発売
■¥3200

ビッグチャレンジ ドッグファイト スピリット

タテスクロールのヘリ・シューティングゲーム。各ステージは世界各地に設定されている。ボーナスステージの高速スクロールがウリ。

●オーソドックスなタテスクロールのシューティングゲーム。マイキャラはヘリコプターっていう設定だけど、ゲーム中ヘリコプターらしいところをあまり見せてくれないのは不満。個人的には、もっとダイナミックでスピード感のあるゲームの方が好きだ。ま、ヘリコプターだからしょうがないか。（ハルク）

●タイトルから想像すると、ギンギンの空中大バトルＳＴＧみたいだけど、中身のほうは本来の縦スクロールＳＴＧの姿を忠実に守ってますって感じの、比較的おとなしいゲームなんだよね。自機がヘリってとこも、控え目だし。せめてボスキャラぐらいは、ドハデに見せてほしかったなぁ。（Ｓ－ＭＡＮ）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



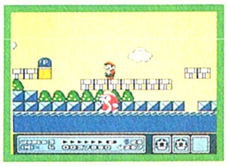
■任天堂 ■カセット
■10月23日発売 （2M＋1M）
■¥6500

スーパーマリオブラザーズ3

マップ面や空を飛ぶマリオなどの新設定を加えたシリーズ最新作。「2」のときとは異なり大幅な改良がほどこされている。

●横スクロールのアクションゲームの限界点までイッチャッタような、さすがなゲームだ。初めは自由度が大き過ぎると思われた「空飛び」だけど、ここがポイント。点と線じゃなくて、線と面の豪快さがある。わかる？ 唯一の気に入らない点は価格。事情は知ってるけど企業努力をしなくちゃ、ここは。（ヒラ坊）

●私はこれほどアイデアを詰めこんで、練り込んだソフトを見たことがありません。非常に細かいところまで、丁寧に作られているし、アクションゲームの歴史的傑作になるのは、まずまちがいないと思います。ただ、一般大衆向けソフトなのに、少し難しいのが惜しまれます。（田尻智）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♥½
総合評価	♥♥♥♥½



■ヘクト
■10月28日発売
■¥9800
■カセット（2M＋64K）

アメリカ大統領選挙

大統領選挙をテーマにしたSLG。まず候補者と選挙参謀（パートナー）を選ぶ。選挙の過程(調査、政策決定、演説会etc)を体験できる。

●ファミコン初の選挙ＳＬＧなんだけど、アメリカ大統領選挙の仕組みを理解してないと、よ一分からんゲームである。政策だって、知識がないとチンプンカンプン（出たっ！ 死語だ!!）。画面はと一ってもジミである。こんなカタルシスのないゲームは、おぢさんはキライだいっ!!（北枕獲）

●いきなり現実的な設定のシミュレーションゲームだね。政策にしても時事問題に興味をもっていないとデタラメになるし、候補者の政党、理念も理解してないとおもしろくない。そーゆー意味ではプレイヤーを選ぶソフトだけど、アメリカの大統領選のシステムを知ることはできる。何事も勉強。（クリリン福留）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



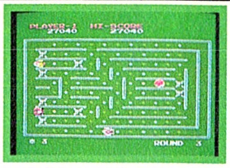
■タイトー ■ディスク(両面)
■10月28日発売
■￥3300

遊メイズ

パックマンのような、ドットイートタイプの(パズル)アクションゲーム。自機のスピード調節やボーナス設定で新しいゲーム性が。

●タイトーのディスクソフトって小品ながらも佳作が多いんだけど、この「遊メイズ」もその例にもれずなかなかの作品。地味でさほど強烈な印象は与えないんだけど、やり始めるといつの間にか先の面まで進んでいるという不思議な中毒性のあるソフトだ。こんなソフトがもっとあればいいのに。(CB成沢)

●なにせ米粒ほどのドットをつぶしていくゲームだから、スカッとする遊びとはいえない。でも完成度の高い作品なので、一度はじめたらけっこうやめられない味がある。些細なことにこだわっている自分が妙におかしかったりしてね。いわゆる「書き替えにどうぞ」パターンの一本(枚)としておこう。(ヒラ坊)



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■光栄
■10月30日発売
■￥9800
■カセット(2M+128K)

三国志

パソコンの人気SLG「三国志」のFC移植版。シナリオ、コマンドは基本的にパソコン版と同じ。スケールの大きい本格的SLG。

●このゲームは、信長の野望同様、パソコン版からの移植。当然オイラもプレイしてた。一番気がついた事は、信長よりも一段と操作性が良くなった事だ。しかし、あの人身売買というか、ハーレム作りというか、その設定が削られてたのが不満と言えば不満なところかもね。(ターミネーター辻)

●パソコン版がしっかりしてるから、移植であるファミコン版も平均以上の出来。ゲーム自体はふつーの陣取りゲーム。ま、安心して遊べるゲームだ。信長にはなかった、武将のおもしろさも◎をあげちゃう。舞台が大きいので、のんびり楽しむにはいい(つまり時間がかかるって事だけど)ゲームだ。(北枕獲)



難易度	★★★★☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥½♡



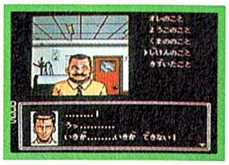
■データイースト
■11月下旬発売
■￥3300
■ディスク(両面)

探偵 神宮寺三郎 危険なふたり(前編)

人気AVG「探偵 神宮寺三郎」シリーズの第3弾。今回は、ディスク(前後編別売)での登場。オトナも楽しめるシリアスAVG。

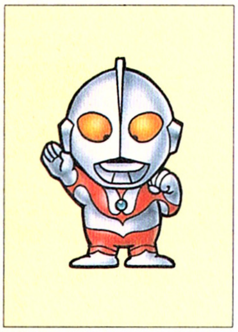
●どこから見ても「神宮寺」です。前作で確立した(と私は思っている)神宮寺三郎シリーズのイメージを踏襲したつくりだから、ファ♠は安心して買えるんじゃない。グラフィックは良いし、コマンドも使いやすい。謎解きの部分だって…… あ、これは後編を解いてからのほうがいいか。(ハルク)

●3シリーズも続くAVGなんだから、内容は裏切られるはずがない。プロローグもいい味だしてるし、動きのあるグラフィックも○です。そうそう、もうすっかりキャラクターとして定着してしまった神宮寺さん。あのセリフまわしを、いまどきのお子たちにぜひマネしていただきたいものです。(S-MAN)



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



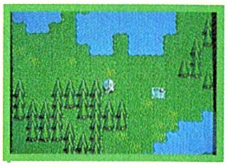
■バンダイ
■10月下旬発売
■￥3300
■ディスク(両面)

ウルトラマン倶楽部

静止画タイプの本格ロールプレイングゲーム。好きなマップを選んでプレイできる。ウルトラの仲間たち合流してパーティも組める。

●戦闘シーンを飽きなくするために、敵の弱点を探すとか、ウルトラマンにポーズをつけるとかの工夫がいくつあるか。今のRPGの問題点を解決しようという意欲を感じた。にしてもだ。人はコンセプトがいいからゲームをするんじゃない。いつまでもプレイしてたくなる自然さがもっと必要なはず。(ヒラ坊)

●いろんな怪獣が次から次へと出てきて、「そういえばこんなのもいた!」と、しばし感慨にひたってしまった私はもうすっかりおじさん。やっつける怪獣の弱点に照準を合わせるのがウリらしいこのゲームは、そこんとこ意外は目新しい所がなかった。グラフィックぐらいは冒険してもよかったのにね……。(高城)



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

関係者の皆様へのお願い ~ちょっと不安なソフトの値段~

●いよいよ「スーパーマリオブラザーズ3」が発売される。内容的には、けっしてユーザーの皆さんの期待を裏切ることはないであろうと断言できる。ゲームアイデアの宝庫のようなACG、ぜひプレイしていただきたい。

●問題は価格だ。上に書いたとおり、アイデア盛りだくさんの今回の「マリオ3」は、ナント3メガ。IC不足からくる価格上昇が、具体的に私たちに影響を及ぼしてきたのだ。今回のレビューの対象となっている「三国志」や「アメリカ大統領選挙」のように、SLGではファン層が高いことから、高価格になるケースが今までにもあったが、ACGでの6千円代は初めて。しかも任天堂のソフトがである。

●さらに問題となるのが、「ドラゴンクエストIII」の時にニュースなどでも取り上げられたソフトの抱き合わせの問題だ。小売店の話では、すでに「マリオ3」だけでは、入手が困難な状況になっているという。つまり、私たちが「マリオ3」を買うときも、他のソフトと一緒でなければ売ってもわえない可能性が大きいということなのだ。6500円の「マリオ3」と5500円前後のソフトとセットで12000円なんていうことが、現実に起こりうるのだ。

●「スーパーマリオ」に始まるファミコンの人気を支えてきたのは、小・中学生だ。お小遣いをためて、やっとソフトを買おうという時に、欲しくもないソフトと一緒じゃなければ買えないなんて。しかも高い値段で。あまりにもユーザーをバカにした話だ。

●インフォメーション●

INFORMATION

ファミコンやPCエンジンの、ソフト・ハードにまつわる最新情報・イベント・プレゼントなどを、一早く詳しく紹介するコーナーです。新情報は熱いうちにお読みください。

NEWS　ニュース

新ハードの可能性を追求する!

スーパーファミコンの正式発表を前に、9月29日発表されたセガの新ハード、メガ・ドライブは、その豪華な仕様と21000円という価格（発売は10月29日）で、私たちを大いに驚かせ、かつ喜ばせてくれた。そこで、前号に続いて、ターミネーター辻氏に、その具体的仕様と可能性、さらにオプションについて語ってもらうとともに、はたしてスーパーファミコンの価格はいくらになるのか？　予想してみた。セガ・メガ・ドライブ、PCエンジン・CD－ROM、スーパーファミコンと新ハードに注目だ!!

「セガ・メガ・ドライブ」のハードはどうなってるのか!?

メモリさえ使えれば無限に広がっていく

前回ちょこっとだけ紹介したセガの新ハード、メガ・ドライブについて、今回はそのハードと周辺機器を紹介しよう。まず、CPU（68000はモトローラ社なので、MPUというんだけどね）は68000とZ－80の2つを使っている。メインとなっているMC68000というMCUはファミコン等の8ビットではなく、16ビットなんだ。つまり、それだけ処理能力が上がってるわけ。この68000はおもに画像処理に使われるそうだ。

そして、コントローラー、音などの端末制御にZ－80が使われるんだね。



↑本体にグラフィックツール（左下）とキーボード（右下）がセッティングされたところ

このように、CPUが2つあるとどうなるんだろう？　単純に言ってしまうと役割分担ができるわけだ。Z－80でコントローラー等の信号を制御しつつ、68000で画像をコントロールすれば処理が一段と早くなるんだよ。この組合せはちょっと前のアーケードゲームにも使われてたんだぜ。

その他のスペックとして、最大表示色512、分解能320×224、スプライトは最大2048パターン持てて、上下左右の分割可能なスクロール、そしてスクロール面を2つ、ウインドー面を1つ持ってる。こりゃもう、アーケードのスペックをほとんどそのまま持ってきたようなものだ。分解能はアーケードゲームと同じだし、スクロール面は2つあるし。スクロールが2つあるっていうのは、2重スクロールができるということ。つまり背景が2つあるみたいなものだね。これによって立体感がバシバシ感じられるようになるわけだ。

その他では、PSG3音＋1ノイズにFM6音、PCM（音声合成などに使う）1音と、ゲームを盛り上げるBGMもバッチリ決めているぞ。周辺機器では、モデムで野球ゲームができるようだし、ディスクも2インチで出すしと、いろいろと広がりそうだ。

さて、このハードで何ができるかというと、これはもうアーケードゲームの移植しかない！　といっていいだろう。このハードならば、他社のゲームも簡単に移植できそうだしね。困るのは68000が、メモリをガバガバ食ってしまうという点だ。アーケードゲームはとにかくメモリを食うから……。

最後に、このハードの今後の位置づけを占ってみました。つまり、メガ・ドライブはアーケードゲームの移植版を楽しむためのハードとなり、スーパーファミコンはオリジナルのゲームを楽しむためのハードとなるんじゃないか？　という事です。ま、これはスーパーファミコンがほんとに年10本しかださない場合ですけどね……。

（文／ターミネーター辻）

一方、「スーパーファミコン」はどうなる？

メガドライブの21000円に対抗するのだろうか

スーパーファミコンにとって、セガ・メガドライブの21000円という価格は、驚きだったに違いない。たとえ、この価格帯が予想できていたとしても、同じ16ビット家庭用ホビー機として、意識せざるをえないだろう。

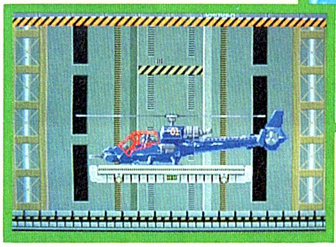
ハードの仕様に圧倒的な自信を持っているなら21000円を全く無視して24800円も考えられ、逆にソフトの支援を売り物にするなら21000円以下にするのでは、との見方が強い。任天堂は、はたしてどちらの選択をするだろうか。

ところで、移植ものではなくオリジナルソフトを第一作とするであろうスーパーファミコン。はたしてそれはどんなゲームか？　このメガドライブの仕様をにらんで、パソコンライター山下章氏は、こう予測をする。

「まず、開発担当は宮本さんで決まりでしょう。ジャンルとしては、〝ゼルダの伝説〟みたいなアクションRPG。それも大きなキャラクターが動きまくるゲームじゃないですか。それとマシンの力を見せつけるため、2重スクロールなんか多分にありそう」。確かにうなずける意見だ。

任天堂・山内社長は、この発表をどう受け止めたのだろう。





スペースハリアー2（写真上）とサンダーブレード（写真左）。どちらも擬似3Dタイプの体感ゲームとして有名。〝動かないイス〟に座りどれだけ楽しめるか、が開発のポイントか。

BOOK ほん

「DQIII」サイドストーリー

いまや、話題は「ドラクエIII」から早くも「IV」「V」へと移ってしまった感があるけど、「ドラクエIII」人気は永遠のもの。というわけでエニックスプロダクツから、「ドラゴンクエスト公式ガイドブック」(全3巻)に続いて、「ドラゴンクエストIIIそして伝説へ……知られざる伝説」の発売が決定した。これは「ドラクエIII」ワールドに登場した人物・モンスターなどがおりなす、ゲームの中では見られないドラマを収めたもので、「ドラクエIII」をプレイしたことのある人はもちろん、まだプレイするチャンスに恵まれない人でも納得できるストーリー展開になっている。章ごとに主人公が代わり、それぞれが語る方法を取っているのも、その人がより身近に感じられて楽しい。活字の中に「ドラクエIII」の世界が生きているぞ。



11月4日発売。
オールカラー
680円。
オリジナル・シール付き。

PCエンジン裏話

CD—ROMの発売が待たれるPCエンジン。CD—ROM以外にも、様々な可能性を秘めているといえるだろう。このPCエンジンにまつわる開発裏話が一冊の本になった。それが「PCエンジン秘密のマニュアル」(祥伝社)だ。CD—ROMゲーム「天外魔境」の製作現場レポートやゲーム製作の苦労、今後のPCエンジンの動きなど、ハドソン企画開発本部が自ら明かしてくれた秘密とテクニックがいっぱいの本だ。
発売中。
580円。



TOY おもちゃ

新作ジグソーパズル

三谷博美、きたのじゅんこ、東逸子の3人が描いたメルヘンチックなイラストがジグソーパズルになって、コナミより「イメージアートギャラリー」として10月下旬に発売される。すでに発売されている500ピース(1600円)で、もの足りなかった人のために、1000ピース(2500円)で。



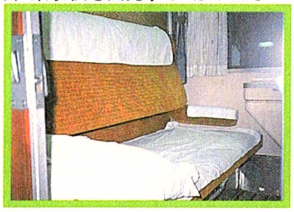
NEWS ニュース

B・T体験ツアー!!

博多へ向かう寝台特急ブルートレイン“はやぶさ”の中で起きた殺人事件の犯人は……? アイレムの最新作、『ブルートレイン殺人事件』は、原作者西村京太郎お得意の列車の殺人トリックが冴える、本格AVGだ。その発売を前に、9月27日、アイレム主催の「ブルートレイン殺人事件体験ツアー」が行なわれた。参加したのは、必勝本・ファミコン通信・マル勝ファミコン・BEEP・GTVなどの各編集部。夕方5時、東京駅を出発する“はやぶさ”に乗り込み、目的地博多着が翌朝8時38分という、15時間38分の長旅だ。同じ列車といっても、1分1秒に神経をすりへらしていたであろう犯人と、ついつい修学旅行気分で大はしゃぎしてしまった参加者との間は、まったく似て非なるかな。それにしても、最近のJRのチェックは、殺人事件が起きる暇もないほど厳しいですぞ。(実感)



▲PM5:00。発車直前のブルートレイン、「はやぶさ」の前で……



▲「はやぶさ」内、個室A寝台3号室。ここで殺人が…

VIDEO ビデオ

「宇宙の戦士」が映像に

「機動戦士ガンダム」—今だ繰り返し再放送されている日本アニメ界の名作。

このアニメーションに多大な影響を与えたといわれるSF小説があるのだ。R.A.ハインライン作「宇宙の戦士」(ハヤカワSF文庫刊)このメカ描写、戦闘シーン、少年の成長を描いたストーリーなど、まさにガンダムの原点といえるだろう。

この作品がバンダイから映像化されることになった。タイトルは「宇宙の戦士」。全3巻6話。収録時間は50分(25分×2話)。ビデオとLDで発売される。ビデオ12800円(全巻とも)、LD9800円(全話とも)



●第1巻(第1話、第2話収録) 10月25日ビデオ発売(VHS、β) 12月LD発売
●第2巻(第3話、第4話) 11月25日ビデオ発売 89年1月LD発売
●第3巻(第5話、第6話) 12月ビデオ発売 89年2月LD発売

ALBUM アルバム

最新ゲームミュージックはこれだ!!

新譜2枚の御紹介。

●10月23日のソフトの発売に先がけて21日、サイトロンレーベル(ポニーキャニオン)よりアルバムの発売が決定した「スーパーマリオブラザーズ3」。オリジナル・サウンドはもちろん、アレンジバージョン、SEエディットバージョン(効果音など)とラインナップも充実、キャラクターステッカーなどの特典もついている。一足先に「マリオ」の世界へゴー!! CD:2500円、CT:2200円、LP:2000円。

●人気パソコンゲーム「ラストハルマゲドン」より、「ラストハルマゲドン全曲集~ALL SOUNDS OF LAST ARMAGEDDON~」が10月25日発売される。(ポリスターレコードのゲームミュージック第3弾)収録曲は「オープニング組曲」など、全50曲。楽譜・解説書の特典、さらに予約した人にはロゴ・ステッカーのプレゼントあり。CD:3000円、CT:2500円。LPでの発売はありません。





TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時~6時30分

10/26 “名人に挑戦”は「燃えろプロ野球'88決定版」。“攻略塾”は「コブラコマンド」。“最新ソフト情報”は、「魁!!男塾」。硬派な男の戦いソフト。桃や富樫がキミを待っている!!

11/2 “名人に挑戦”は「ウルトラマン倶楽部地球奪還作戦」。“攻略塾”は「マニアックマンション」。“最新ソフト情報”は、「たけしの戦国風雲児」。(内容は一部変更の可能性もアリ)

ついにベールを脱ぐ!!

プロ野球 ファミリースタジアム'88年度版

ナムコ
12月下旬発売
4900円(予価)
カセット

今や日本だけじゃなくアメリカまでも、巻き込んだファミスタ旋風!! その気になる最新バージョンをファミコン誌対抗ナムコゲーム大会、2回連続優勝の必勝本チームが取材してきたぞ!! まっ見てくれ!!



'88は一味も二味も違う!!

ファミコンユーザーの半分近くが持っているファミスタ。その'88年度版がでる!! '87はデータの変更だけっていう感が強かったけど、'88は違うぞ!! 確かにデータは新しい。Gでは故障のよちむら、くろまてが抜けて、話題の新人るーが入ってるし、SのＩＨ砲と呼ばれるいけいけとひぽさわが大きく成長しているし。

でも'88の目玉は新しく加わったプレイモードと、守備プレイの充実だ!! 今年の夏の野球ソフトラッシュで、注目された頭脳的プレイ、つまり監督的要素に、ナムコもついに腰を上げたぞ!! まずは下の表を見てほしい。



▲タイトル画面。デザインは相変わらずのロゴマークが入ってるね。『TEAM EDIT』モードが加わったぞ!!

ファミスタ比較表

主な変更点を中心にした、シリーズの比較表だ。それぞれの詳しい説明はP11以降を参照しよう。なお、表内でワースタのチーム数に(＋6)とあるのは、パスワードでのみ対戦できるチーム数だ。

ゲーム名	1 チーム数	2 モード	3 ゲームの展開	4 選手の好調さ	5 球場数	6 オーダー変更	7 エラー
ファミリースタジアム	10	3	打高投低	特になし	1	なし	なし
ファミリースタジアム'87	12	3	投高打低	特になし	1	なし	なし
ワールドスタジアム	10(＋6)	3	打高投低	特になし	1	なし	あり
ファミリースタジアム'88	14	4	打高投低＋守備	あり	4	あり	あり

ホップ・ステップ・ジャンプアップ＝ファミスタ'88

左下の比較表を、シリーズ順に追求してみよう。初代ファミスタは、当時にしては抜群の完成度!! 実在選手風のデータを使ったこともあるけど、打つ爽快さが魅力だね。ただホームランがでずぎてリアルさに欠ける。ということで、投高打低にしたのが'87だ。でも、かえって緊張感を失う結果になってしまった感もある。ワースタPC版初の野球ソフト。打高投低に戻して、エラーという新要素を加え、メリハリをつけた。主な仕様を守りながらも、いつも良くなるように努力が地道に続けられてきたんだ。でも、今度は主な仕様まで変えて、いろんな新要素をさらに盛り込み、'88として大きく生まれ変わった。今はやりの作戦重視の仕様もある。'87、ワースタの助走期間（ホップ、ステップ）から、'88へと大きな飛翔（ジャンプアップ）をとげる!!



1 全14球団!! どの対戦も自由自在

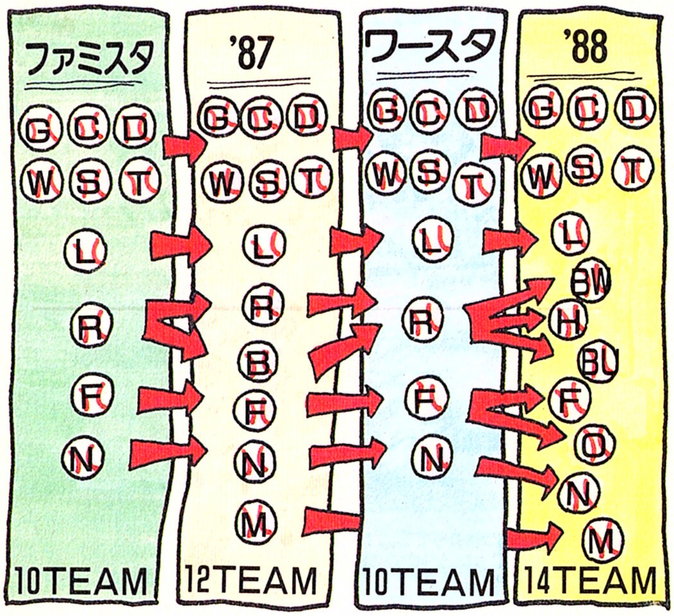
ジャパンリーグ14球団になる!!

球団数が14に増えた!! R（レイルウェイズ）、F（フーズフーズ）としてまとめられてたチームが解放され、Bu、B、HとF、Oになったんだ。また、'87に現れたMも引き続きジャパンリーグ入り。「球団数が増えれば、より楽しめること間違いなし。新しい選手達とも巡りあえるしね」



▲今回も、2Pプレイで同じチームを選ぶことは無理。強いMチームはとり合いに

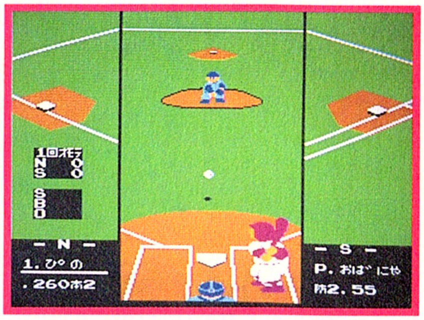
ジャパンリーグ			
G	ガイアンツ	L	ライオネルズ
D	ドラサンズ	Bu	バッカルーズ
C	カーズ	F	ファイヤーズ
W	ホイールズ	H	ホーネッツ
S	スパローズ	B	ブラボーズ
T	タイタンズ	O	オリエンツ
M	メジャーリーガーズ	N	ナムコスターズ



パスワード制がなくなった!!

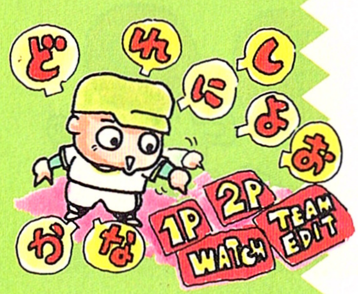
今までのファミスタシリーズは、1Pプレイモードのとき、Nから対戦しなければならなかったね。それ以外のチームと対戦したいときは、勝ちぬいていくか、パスワードを入力するかで面倒だったものだ。よくファミコン誌に載ってるパスワード表をコピーして愛用したりしてね。'88はそんな必要なし。パスワード制がなくなって、他の13チームどことでも対戦できるんだ。2戦目以降はコンピュータが相手を決めて、13チームすべてに勝つと優勝。パスワードがないから、優勝の道のりは険しいぞ。その代わり、負けても試合を続けられるようになったんだ。

パスワードでインチキをして簡単に優勝するのとは、優勝のありがたみが違うし、普通にやる時は1試合しかしないだろうから、'88のシステムはかなりいいと言えるね。



▲ファミスタ'88のメイン画面。対戦チームが選べるから、D－L決戦、G－Dの争いなど思いのまま。Nは相変わらず弱く、小手だめしにはうってつけだ

2 新モード『TEAM EDIT』



4つのモードで楽しめる

ファミスタ'88は4つのモードがあるんだ。今までにもあった『1P PLAY』『2P PLAY』『WATCH』の3モードの他に『TEAM EDIT』が加わったぞ。

『1P PLAY』は前ページでも紹介したけど、コンピュータが操る13チームに勝って優勝を目ざすモードだ。ま、これは基本ね。

『2P PLAY』はファミスタ最大のウリのモードだ。ふたりで1球1球、しのぎを削ろう。初代ファミスタと違うのは、7戦して4勝した方が勝ちだということ。初代は3戦だったもんね。

『WATCH』はコンピュータ同士の試合を観戦する、おなじみのモード。これまた、7戦のうち4勝した方が勝ちだ。疲れた時に、ジュースでも飲みながらのご観戦はいかが？

そして『TEAM EDIT』はオリジナルチームを作成するモードだ。少し詳しくみてみよう。

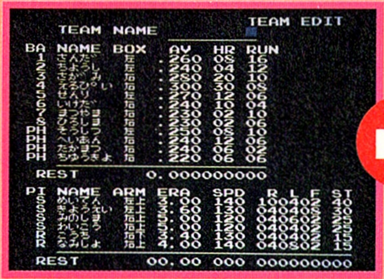
オリジナルのチームでプレイ

『TEAM EDIT』は、ファミスタに初めて加わった自由設定だ。チーム名、選手名、打率その他のデータを変えて、オリジナルチームが作れるぞ。エディットの方法は下を見よう。登録したチームはYで表され、Nのかわりに入るんだ。1P、2P、WATCHのどのモードでも使えるよ。1Pなら、オリジナルチームで、GやLと戦い優勝を目ざそう。逆に、オリジナルチームを敵にまわして戦うこともできるぞ。2PやWATCHも同じ。電源を切らない限り、データは消えないから安心だ。

でもファミスタは、与えられたチームをいかに使いこなすかがミソ。ということで、オリジナルチームは1チームだけ。ゲームを壊さずに、自由設定をもりこむ細心の注意が払われているわけだね。だから、理想の打線を追求するのに使ったり、超人選手を作って遊んだりするためのモードって感じ。バックアップにしなかったのも、そのためだろうね。ちなみに、全部満タンの投手は200kmの超速球、175kmのフォークが投げられて、コンピュータ打者は1回もバットを振れずに三振していくぞ。やり方しだいでメチャ楽しめる。



エディットの方法 ほうほう





打者 だしゃ

BOX‥‥打席
AV‥‥‥打率
HR‥‥ホームラン数
RUN‥‥走力

投手 とうしゅ

ARM‥投球フォーム
ERA‥防御率
SPD‥球速
R‥‥右変化
L‥‥左変化
F‥‥フォーク
ST‥‥スタミナ

『TEAM EDIT』を選ぶと、まず左の写真のような画面になる。最初からデータが入っているので、オリジナルチームは、データを変更することによって作ることになるぞっ!!

チーム名は8文字のアルファベットで入力っ!! 入力しないと、そのチームを登録してくれないので注意。

選手名は5文字のひらがなで自由に変えられる。

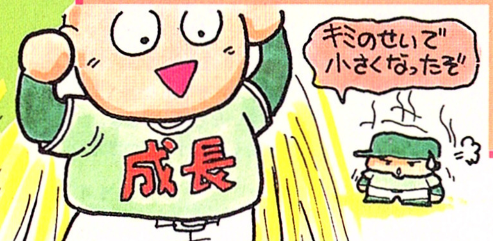
打席は右・左、投球フォームは右上・右下・左上・左下から選択。

打率や防御率等の数字で表されているデータは、全て総合ポイントが決まっている。つまり、誰かの打率を上げようと思ったら、他の誰かの打率を下げなければいけないシステムだ。また、部門ごとに決まってるので、総ホームラン数を下げて総打率を上げるといったこともできない。また、上限と下限があり、動かせる単位も決まっている。

打率‥.200～.590：.010単位
ホームラン数
‥‥0～ 68：2単位
走力‥‥0～ 68：2単位
防御率‥0.00～9.90：0.10単位
球速‥‥100～195：5単位
右変化、左変化
‥‥‥0～ 28：2単位
フォーク‥0～ 14：2単位
スタミナ‥0～ 95：5単位
このようになっている。



▲右下にYとあるのが自分のチームだ。残念ながらナムコスターズとは対戦できなくなる。あしからず！



3 打つ快感復活!! 打球処理を重視

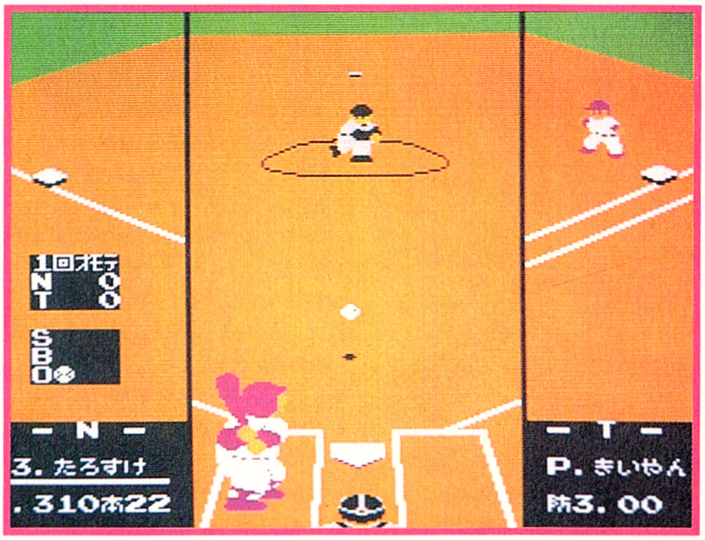
打高投低にもどった

P11でも言ったように、初代ファミスタが打高投低、'87は投高打低、ワースタは打高投低だったね。'88は打高投低。PCのソフトをぬきにすれば、'88は、初代の打ちやすさにもどったってこと。この『打ちやすさ』をちょっと説明してみよう。

ファミスタでは、打率が『ジャストミートポイントの幅』、ホームラン数が『打球の初速度』にあたるんだ。『初速度』については物理の本を見ればわかるけど、初速度が大きい程、飛距離がのびる。つまり、ホームラン数は飛距離にあたるわけだ。初代ファミスタを基準にすると、'87は飛距離がおさえられてる。同じホームラン数でも、'87の方が打球が飛ばないんだ。ワースタは、飛距離を元に戻して、ジャストミートポイントを広げてある。高打率の打者が、外角に外れたボール球でも打てるのは、このせいなんだね。で、'88はどうかっていうと、初代ファミスタとほとんど同じ。結局、バランスが1番よかったんだろうね。

バッターボックス内の打者が動ける範囲は、'87と同じ。あまり前の方には立てないぞ。変化球のまがりっぱなが打てないから、この点は投手が有利かも知れないね。

あと、アッパースイング、ダウンスイングがしやすくなった(気がする)。ゴロ、フライの打ちわけができるぞ。



▲ワースタのようには外角ボール球を打てないが、打球の飛距離はほぼ同じくらいである

守備プレーが重要になった

野球と言えば"投げて打つ"という言葉で表されるように、投手と打者の戦いだね。でも、それだけだろうか。打者がひとたびヒットを打つと『走者』になるね。その『走者』と、守備をしている『野手』の戦いも、重要なんじゃないかな。

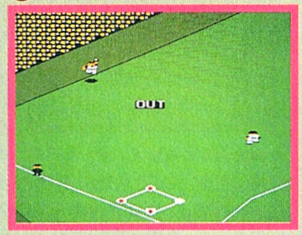
ファミスタ'88が今までと大きく違う点は、守備と走塁のかけひきをクローズアップしたこと。特に、ファインプレーという新要素。今まで注目されなかったのは、ホームランとか三振とかの目立つ要素がなかったのが大きいからね。他のメーカーの野球ソフトにもファインプレーはあるけど、さすが本家のナムコ、絶妙のバランスで守備プレーが楽しめる!!

投↔打
守↔走

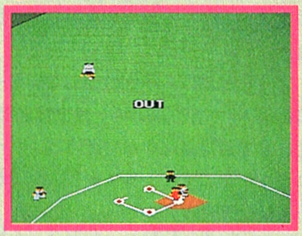
A ファインプレー

ファインプレーは、十字キーとⒶボタンで操作。十字キーの上ならジャンプ、左右なら横っとび、下ならダイビングキャッチ。特に内野手の横っとびは、勝敗に大きく関わる重要なプレーだぞ。

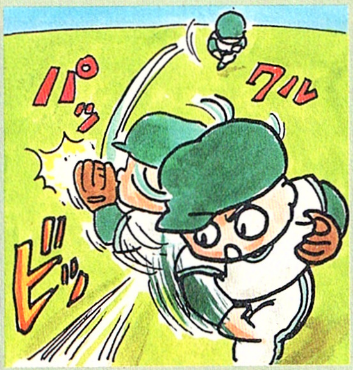
●ジャンプ



●ダイビング



B カットプレー



カットプレーとは、中継プレーのこと。外野からの返球を、1度内野手が捕ってから目的の塁に送球する。なぜ重要かというと、実は送球した球は、だんだん球威が落ちるからなんだ。極端な話、外野の深いところからだと、ホームまで返球が届かず、途中でとまってしまう。特に広い球場では重要プレーだぞ。

C スローイング

スローイングは、ズバリ送球のこと。ここでとり上げたのは、送球自体じゃなくて、送球動作。今までは、塁を十字キーで指定してⒶを押せば、すぐ投げたけど、'88はワンテンポ時間がかかるんだ。そのため、よっぽど正面の当りじゃないと、ダブルプレーにできないし、内野安打も多くなるぞ。



D タッチプレー

行きたい塁を十字キーで指定してⒷを押せば、野手がボールを持ったままその塁へむかう。これがタッチプレー。'88は、タッチプレーの野手の移動速度が早くなった。塁間にはさんだ走者をアウトにするランダンプレーが楽になるぞ。おそらく、スローイングでワンテンポかかるから、こうしたんだろうね。



4 打者に好調の要素が加わった!!



1チームふたりの好調打者

好調打者という新要素も加わった!! 1P、2P、WATCHのどのモードでプレイしても、1チームにふたり、好調打者が現れるんだ。誰が好調かは毎試合ランダム。試合が始まって、その打者が打席に入って初めてわかるんだ。特徴は、投球されるまで、バットをクリクリ回してること。どのくらい好調かっていうと、投手でもホームランを打ってしまうほど。だから、クリーンアップが好調な時は、かなりの得点力が期待できるぞ。

好不調ということに関しては、賛否両論わかれるところだね。反対派の意見としては、1)ランダム要素は入れるべきでない、2)ゲームバランスを崩す。の2点が主だろう。1)は、たしかに上手な人にはランダムさは余計なものかもしれない。でも、ランダムだからこそ、毎試合違った『打線のメリハリ』が楽しめていいんじゃないかな。2)に関しては、大丈夫。好調なきよはらだって、ちゃんとセカンドゴロに倒れたりする。それよりも……

心理的なものが1番変るんじゃないかな。「こいつは打つだろう」って。

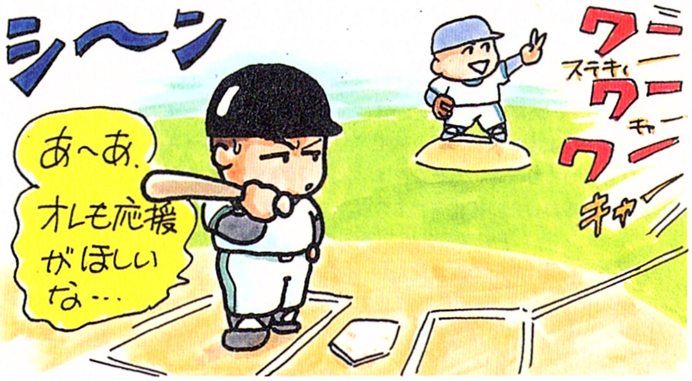
先攻びいき 後攻びいき

タイトル画面でモードを選ぶとき、セレクトを押し続けて1周させると、画面右上に『後攻びいき』とでる。もう1周させると『先攻びいき』だ。実は、'88はひいきチームが選べるんだ。具体的にどうひいきになるかと言うと、

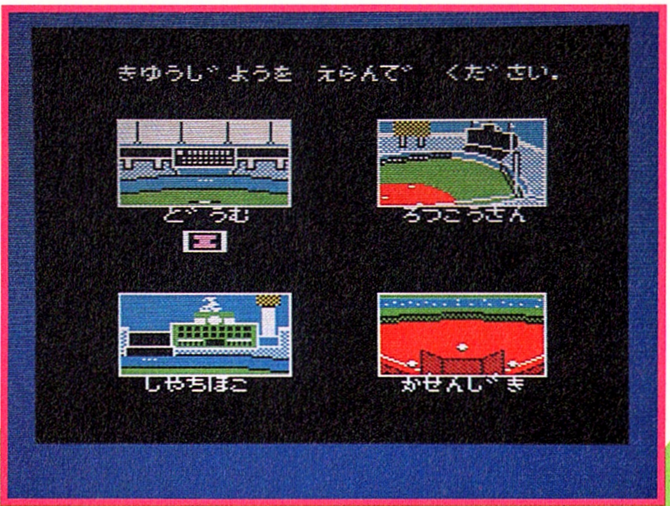
i) 全員が好調打者になる
ii)攻撃時に応援が入る
iii)相手が点をとるとブーイングする

の3点。ii)、iii)は単なるアトラクションだけど、i)は重要だね。つまり、下手な人へのハンディーみたいなものなんだ。コンピュータが弱くてもの足りない人にもオススメ。

ひいきチームにしなくても、7回の攻撃時は、両チームとも応援が入って、全員が好調打者になる。いわゆる『ラッキーセブン』だね。試合も終盤にきてのクライマックス。勝敗を大きく左右するぞ。



5 4つの球場が選べる!!



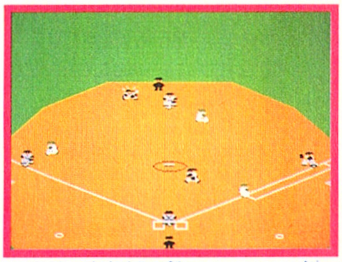
▶カラフルな4つの球場。それぞれグランドデザインが違うぞ

新生ジャパンリーグは、おなじみの『ピッカリ球場』をやめて、4つの球場、どうむ、ろっこうさん、しゃちほこ、かせんじき、でプレイすることに決定!! では、4球場を改めて紹介しよう。

どうむ球場は、両翼110m・センター120mの超マンモス球場。屋根付きだけど、まず打球は届かないだろう。ホームランが出にくく、出ても花火が上がらない。守備がたいへん。

ろっこうさん球場は、毎年高校野球の行われる球場(?)。両翼91m・センター120m。両翼がせまいのは、ラッキーゾーンがあるため。

しゃちほこ球場は、両翼90m・センター118m、スコアーボードにあるしゃちほこが目印の球場。ピッカリ球場と同じ広さ。



▲全国の高校球児の夢・ろっこうさん球場。グランドの土の色が目に鮮やかだね!

かせんじき球場は、川の土手の平地を利用した、粗末な球場。両翼85m・センター110mと狭く、ホームランが続出の可能性あり。

4つの違いは、やっぱり広さ。P13の、守備が重要になった原因のひとつでもある。特にどうむ球場だと、ランニングホームラン続出。

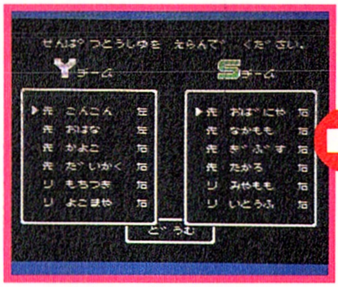
守備と走塁を楽しむならどうむ、ホームランを楽しむならかせんじき、普通ならろっこうさん・しゃちほこだね。

	両翼	センター
どうむ	110m	120m
ろっこうさん	91m	120m
しゃちほこ	90m	118m
かせんじき	85m	110m

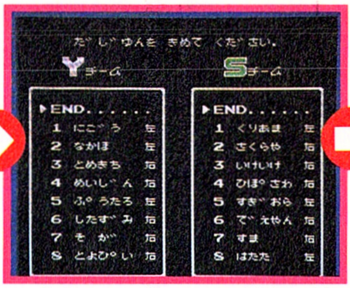


6 打順が変えられるようになった!!

'87やワースタになかったのが不思議なくらいの打順変更。今では、もう常識中の常識だね。'88は遅ればせながら打順変更をとりいれたぞ。もっとも、元の打順が1番理想的なんだろうけどね。それでも、相手投手が左や下手投げだったりすると、変更が必要になってくる。代打をどこに入れるかも考えてね。試合前から戦いが始まるわけだ。好調打者は、試合が始まるまでわからないから、クリーンアップになることを祈るしかないぞ。



▲まず先発投手が右か左か、上手投げか下手投げかを注意する。なお、'88は先発型が4人、リリーフ型が2人で計6人!



▲相手がカーブ型だったら、左対左、右対右は不利。シュート型だったら逆。なぜなら、逃げる球は凡打しやすいからだ

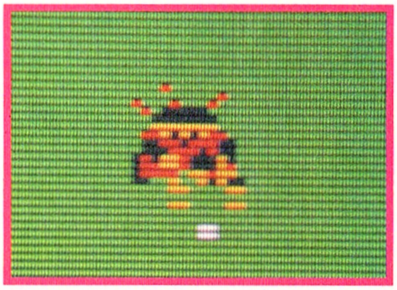


▲入れ替えたい2人を選んで、Ⓐボタンを押せば変更する。全てが終わったら、ENDに合わせてⒶボタン。試合開始!!

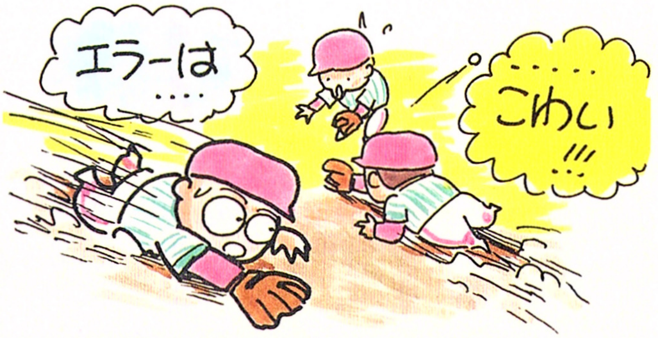
7 野手がたまにエラーをする!!

ワースタに引き続いて、野手がエラーをするぞ。ワースタをやった人ならわかるけど、そんなにランダムなワケじゃないんだね。痛烈な打球だったり、打球を正面でとれなかったりすると、エラーする確率が非常に大きいんだ。

エラーがあると、守備の緊張感が違うし、何よりもアウトカウントごとの走塁が違うもんね。ツーアウトでフライを打ち上げても、一生けん命走る気になるからね。



▲エラーをした野手のアップ。効果音とともに打球をはじくぞ。しばらく操作不能になるから注意!

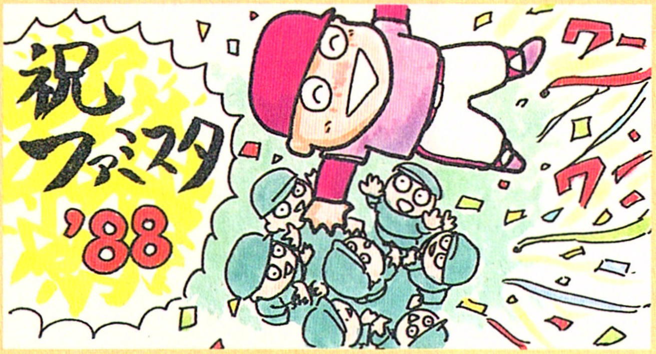


'88はファミスタシリーズの集大成!!

新要素もいいが、全体のバランスが絶妙。さすがは御本家!!

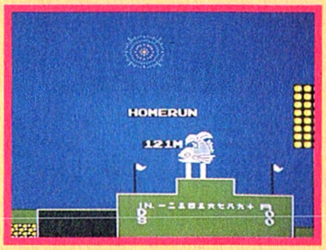
Ⅱに良作なしとよく言うね。'87もそれ自体はいいデキなんだけど、初代を知ってる人は、あの打ちずらさが賛否両論だった。でも、そもそも投高打低の声は、ユーザー側から出たもの。'87は、みんなの期待に答えようとするあまり失敗したんだ。'88は失敗を知ってるからこその良作だと言えるわけ。

ナムコはいつも、絶え間ない努力をしてる。『ナムコのスポーツもの』というブランドと伝統を維持できるのもそのためなんだ。



'88の新要素に目をむけてみよう。チームエディット、ファインプレー、好調打者。共通して言えることは、ファミスタシリーズの伝統を、少しも壊していないこと。なぜなら、バランスがとてもいいんだ。ファインプレーがあるから内野をぬけるヒットがなくなったとか、好調打者はいつもホームランを打ってつまらないということが起きない。このバランスこそ、他の野球ソフトを寄せつけない秘密なんだね。

失敗を知っていて、絶え間ない努力があって、バランスのよい新要素。'88はシリーズの集大成だと言い切れるね。もし、このゲームを抜くものがあるとしたら『ファミスタ'89』。あるいは、まったく新しいシステムをまとっての正真正銘の『ファミスタ2』しかないと思う。新機軸!! と叫ぶよりは、試行錯誤の積み重ねに目を向けて欲しい"88"の出来ばえだ。



▲シリーズを通じて、打ち上げ続けられた花火。ファミリースタジアム万歳!!

ベクトル山田の

ファミスタ'88体験記



野球には目がなくて、全ての野球ソフトをやり込んでいる僕ですが、この度ファミスタ'88完成との速報を聞いて、とるものもとりあえず㈱ナムコへかけつけたのでした。

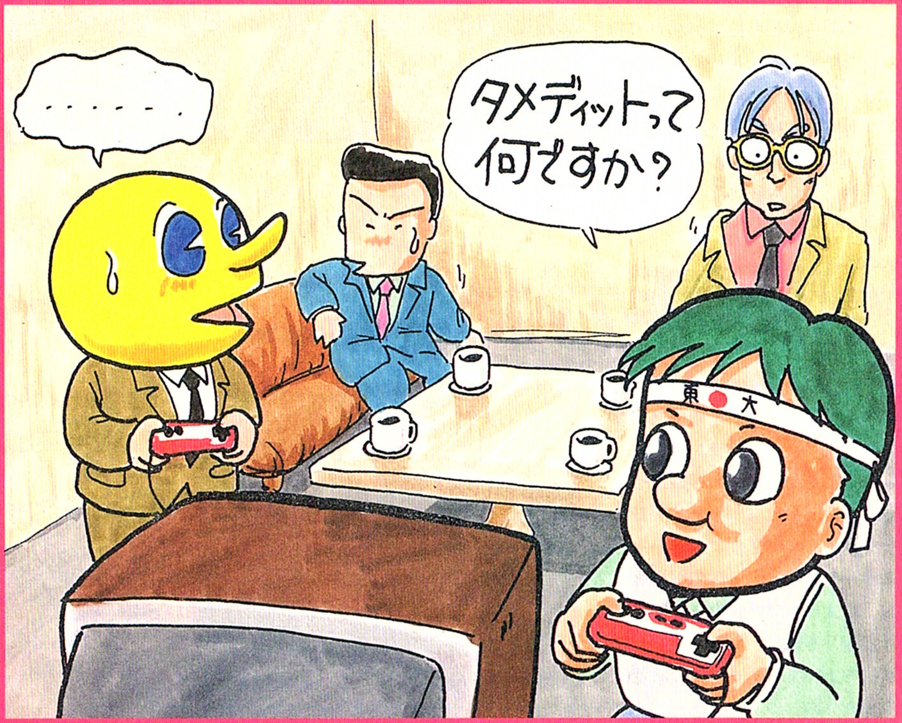
何よりも嬉しい投手6人！

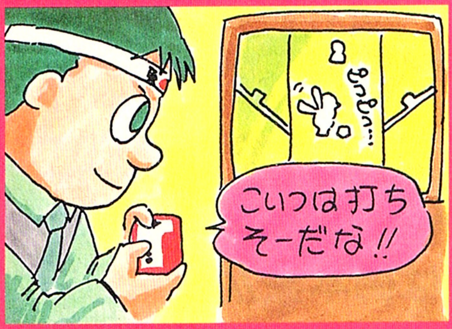
スイッチON！　おなじみの音楽にのせて、タイトル画面登場。1P・2P・WATCH……TEAM EDIT。

「タメディットって何ですか」

なんてギャグも出ましたけど、ついに4つめの新モードが入ったんですね。時代の流れとでもいうんでしょう。

時間がなかったので、とりあえず1Pプレイをすることにしました。球場選びも新鮮ですが、投手が6人になったのは嬉しい限りです。何かしら"予分が増えた"って気分がしますからね。





いかにも打ちそう好調打者

さて、いよいよ試合開始。いきなりバットをピコピコ動かすバッターが現れました。そう、好調打者です。見るからに、

「こいつは調子が良さそうだ」

と思わせてくれます。結果はセカンドゴロと、そうパカパカ打つわけでもないんですが、相手に与える心理的プレッシャーは大きいでしょう。打つ側にとっても、期待度が違うし『好調打者を軸にした攻め方』という新しい作戦要素ができますからね。

バット感覚は、ワースタをやり慣れてる人には短かくなったように感じられるかも知れません。僕もそのひとりです。

'88は守備が明暗をわける！

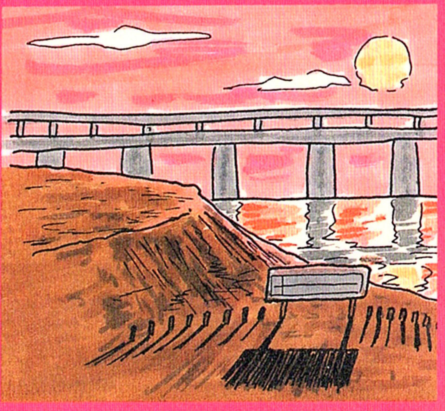
投げる方は、今まで通りです。ところが、守る方は格段難しくなったんですね。COMチームが足の速いWということもありますが、内野安打が多いんです。しかも、内野をぬければ、ほぼ長打。ワースタは買った日に優勝まで行ったんですが、'88は苦戦しそうです。新要素のファインプレーが実に生きてるんですね。内野守備に横っとびはかかせません。ジャンピングキャッチ、ダイビングキャッチは、あまり必要ないですが、パフォーマンスとしてぜひ身につけたいプレーです。

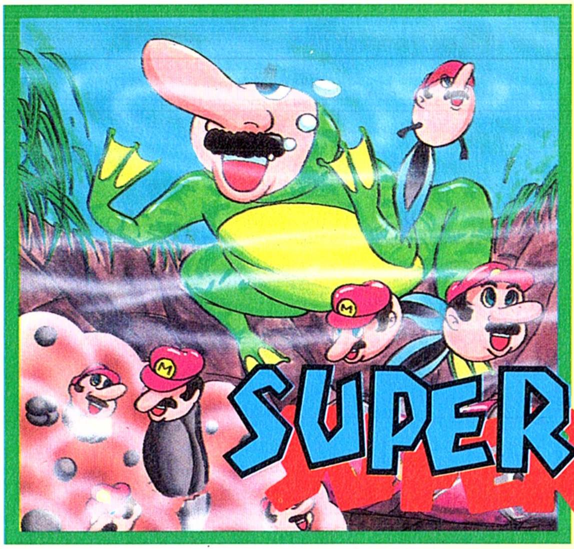
結局、プレーした時間は30分近く。第1印象としては、

「やっぱりファミスタだな」

いろんな新要素が入って、見た目はケバくなったものの、中にファミスタという一本線が通ってるんですね。要素が多くなると、本質を見失いがちですが、'88にかぎっては、そんなことはありません。そこだけは、みんなにもわかって欲しいです。

あと、全然余談なんですが、かせんじき球場が妙に気に入りました。外野後方に川があって、鉄道の鉄橋があるんですが、見ていると、何かしら心が暖まるんですね。ホームランを打てば見ることができます。ぜひ1度見てください。きっと気に入ると思います。





即戦力マップ特集

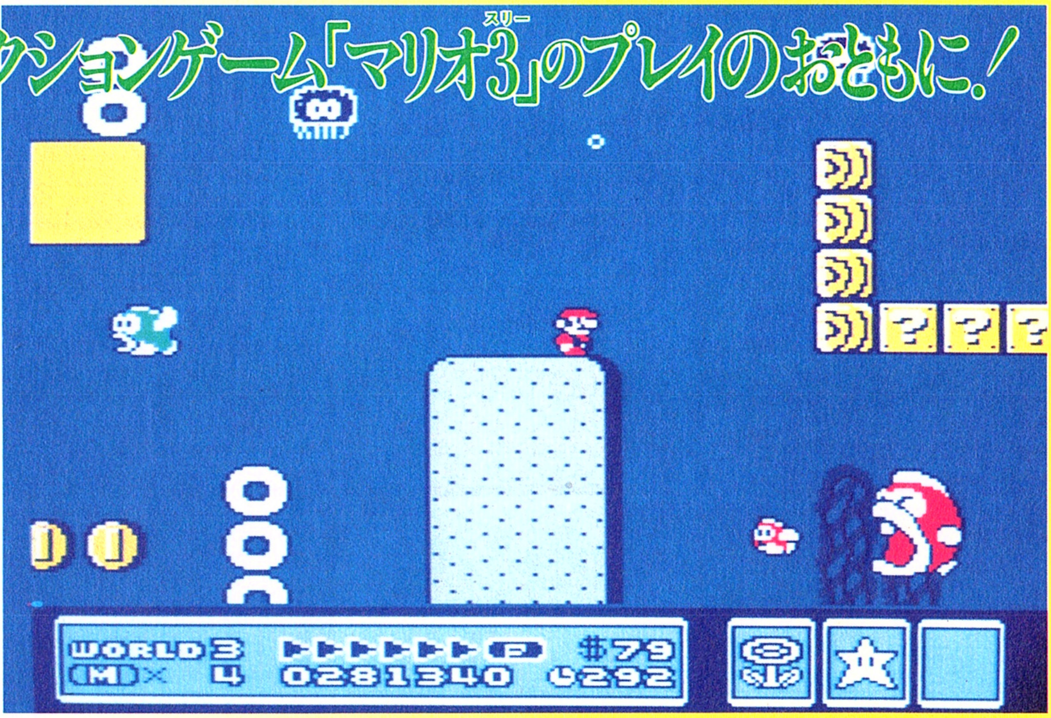
▶WORLD 1-3一挙掲載◀

スーパーマリオブラザーズ3

SUPER MARIO BROS. 3 ™

■任天堂■10月23日発売■¥6500■カセット(2M+1M)

歴史に残るアクションゲーム「マリオ3」のプレイのおともに!



いきなり「マリオ3」を10倍楽しめてしまう!

いよいよスーパーマリオブラザーズ3の発売日が目前に迫ってきたね! マリオ3は、たしかにオニのようにオモシロイゲームだけど、スーパーマリオブラザーズよりも難しいといわれている。そしてスーパーマリオブラザーズ2よりは難しくないともね。

そこで今週は、これからマリオ3を手に入れて、遊び始めるキミタチのために、ワールド1からワールド3までのマップを、全部公開してしまおう! プレイするときに、このマップを参考にしながら進めば、コースのあちこちにある隠し部屋や隠しコインがわかって、10倍楽しいに違いない!

マ★リ★オ 空飛び早わかり表

◎=空を飛べる。そしてとってもいいことがあるゾ。

○=空を飛べる。だが、あまり得をしないゾ。

×=空を飛んで、上の画面にはいかないゾ。

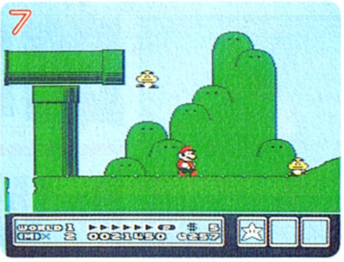
青色の記号はマップのある特定の場所でのみ、上の画面に行けるゾ。

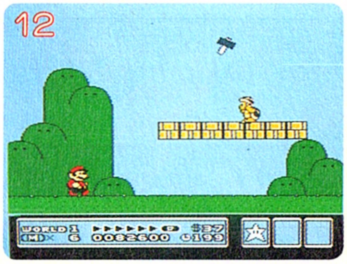
WORLD1		WORLD2		WORLD3	
1	◎	1	◎	1	×
2	○	2	×	2	×
3	○	3	◎	3	○
4	×	4	◎	4	×
5	○	5	◎	5	◎
6	◎	砦	×	6	×
砦	◎	砂漠	×	7	◎
		ピラミッド	×	8	×
				9	○
				1番目の砦	×
				2番目の砦	×

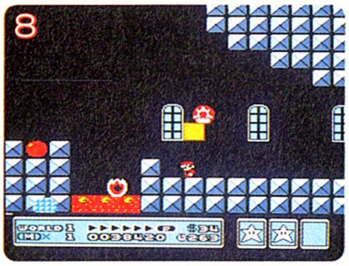
もう待ちきれないっ!!ワ〜オ!!

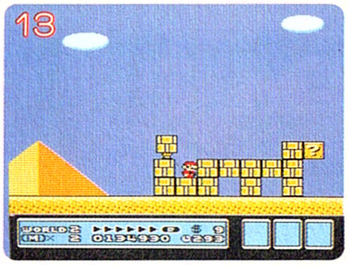
WELCOME TO THE MARIO WORLD

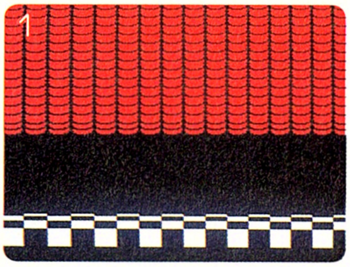
マリオの国へようこそ

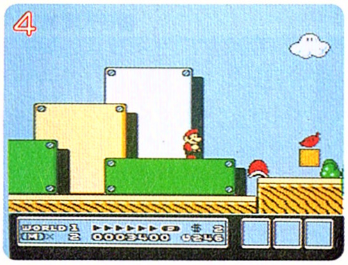

7

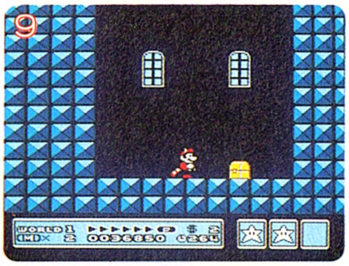

12

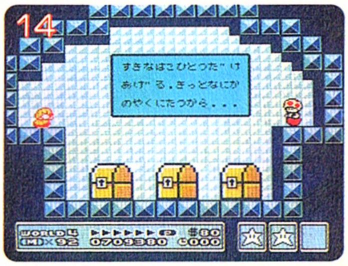

8


13


1

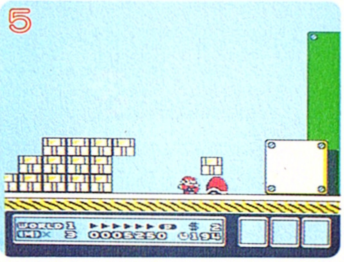

4

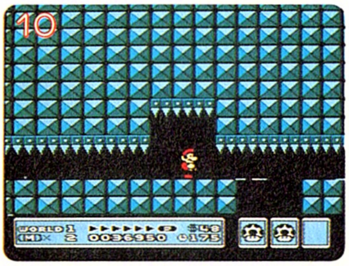

9

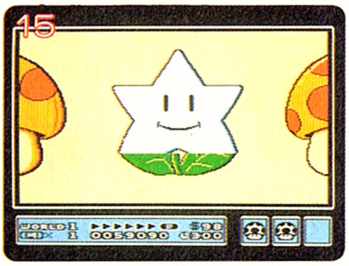

14

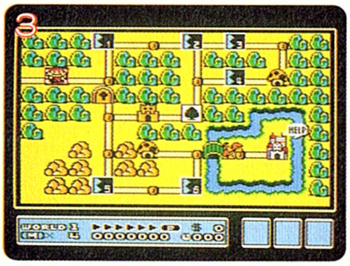


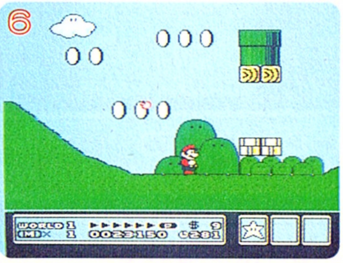
2

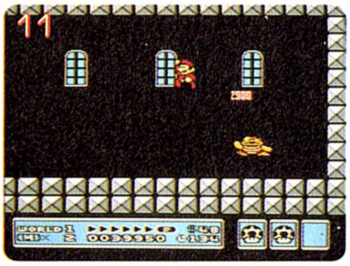

5


10


15


3


6


11


16

ゲームアイデアの濃縮果汁100パーセント!

スーパーマリオブラザーズ3は、ゲームアイデアを1本のカートリッジに詰めまくった傑作だ。そのアイデアの凝縮度という点では、おそらく今までのどのファミコンソフトよりも高いといえそうだ。



ではマリオ3は具体的に、どこがおもしろいソフトなのか、それを少し考えてみたいと思う。まず第1に、主人公マリオが、相変わらず高いアクション性を持ってるところに注目。スーパーマリオでも、彼は走る、叩く、しゃがむ、踏むなど、ひとつのキャラクターで多彩なアクションが可能なところに大きな魅力があった。今回はさらにしっぽマリオやタヌキマリオに変身させることで、しっぽで敵を叩いたり、空を飛んだりもできる。たった十字キーひとつとふたつのボタンを操作するだけなのに、さまざまなアクションを可能にしているのは、すごいことだ。

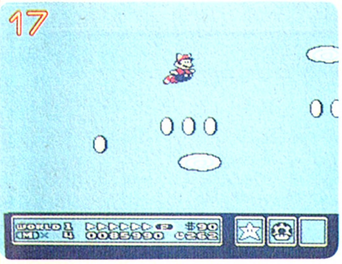
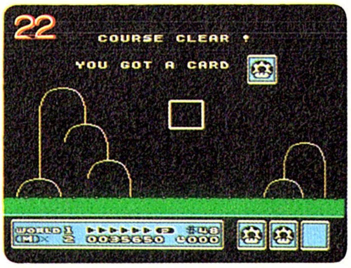
次に、プレイヤーはゲームをすすめていく上で、その人なりの攻略ルートを選べる。これは楽しい。とにかく早くクッパを倒したい人と、とりあえずアイテムを増やしたい人では、マップ画面のどのコースを進むか変わってくるだろうし、同じコースを攻略するにしても、チビマリオで陸上をスタコラ歩いて進む人もいれば、しっぽマリオで空を飛んでスイスイ進んでしまう人もいる。ひとつのコースのなかに、いろいろな攻略パターンがあるというのは、自由度の高い良質のアクションゲームの必要不可欠の条件だ。

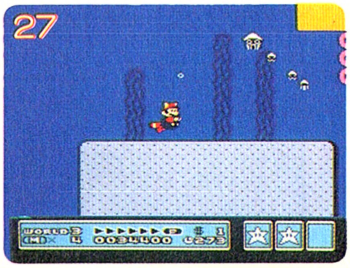
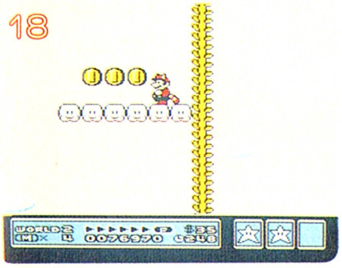


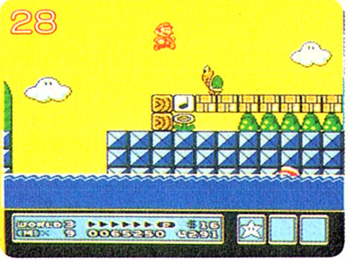
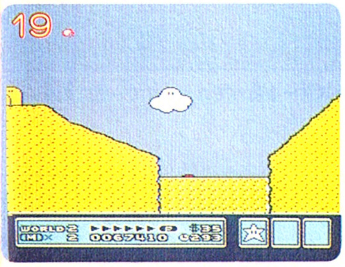
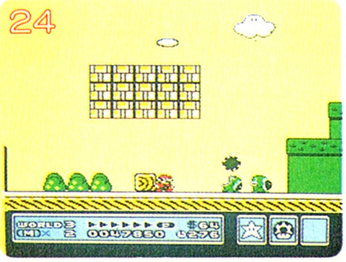
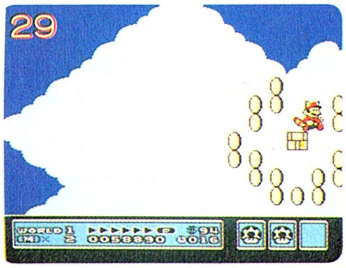
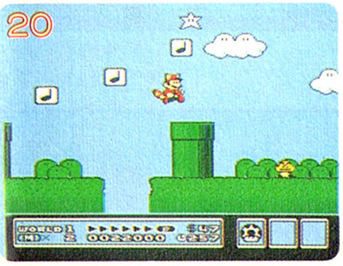
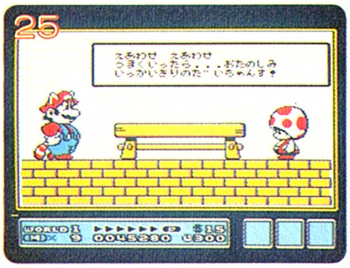
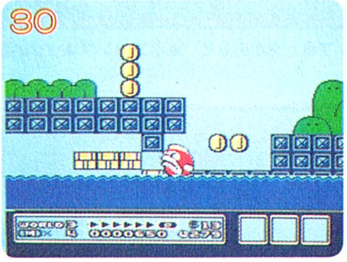
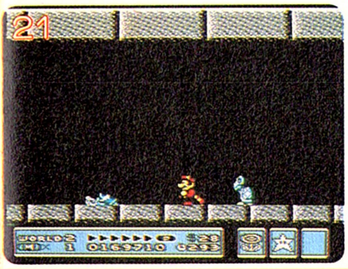
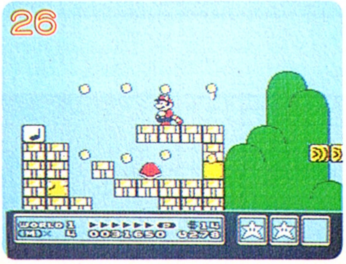
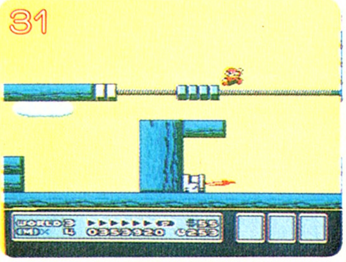
そしてもうひとつ。明確な個性を打

SUPER MARIO BROS. 3

WORLD1~3 DATA MAP GO AHEAD!!

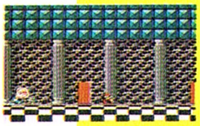











写真説明

1. スイッチON。マリオの幕が上がる
2. タイトル画面。日本語は一切なし
3. ワールドマップが遊びに幅を……
4. 新アイテム"ハッパ"はゲームの華
5. 蹴っとばすと、ホントに足を上げる
6. コインの配置にも工夫がいっぱい
7. 土管から湧き出る敵。何かある？
8. 砦には恐い仕掛けと、秘かな楽しみ
9. ど、どこだ!!
10. 映画『レイダース』ばりの演出
11. ボスとの戦闘もなかなか楽しい
12. ひと回り大きくなったハンマーだ
13. ブロックも動いちゃうんだよね
14. キノピオはいつもマリオの味方
15. 星もほほえむ、くるりんくるりん
16. ま、トランプでいう神経衰弱です
17. 気持ちいいか、マリオ。空だぞ
18. コインだ。気持ちいいに違いない
19. 砂に埋まってくぅ。頭が少し見える
20. アイテムの出る方向は操作できるんだ
21. ニュータイプの敵キャラも豊富
22. 旗にかわって今度はカード取り
23. 敵が勝手に10コイン。手品みたい
24. 吐いた弾がマリオを狙う。ツラソー
25. でもマリオは胸を張ってエラソー
26. ブロック壊しはパズル的思考も必要
27. 海のマリオ。ゲッソーは子連れだ
28. 潮の満ち引きが激しい面もある
29. 高～い空には何かあるパターン多し
30. 憎い巨大プクプク。顔からして憎い
31. 超グッドアイデアボルトとナット!!

ち出した非常にたくさんの敵キャラクターたちの魅力だ。ゲームをしていると次から次に新しい敵が登場するが、それらはただ単に、以前の敵より動きが速いとか、色が変わったというだけではない。いくら登場するキャラクターが多くても、形や色が違うだけでは遊ぶひとたちを満足させられないだろう。マリオ3のキャラクターたちは、1匹1匹が見ただけで、はっきりとわかる個性を持っている。だから僕等は敵の動きを見ているだけでも結構楽しめたりする。マリオが振り向くと動きを止めるテレサ、猛犬をモチーフにしたワンワン、歩くローソクの火ウォーク、踏んで壊しても元に戻るカロンなどは、初めて見る者に、ショックを与える傑作キャラクターといえそうだ。



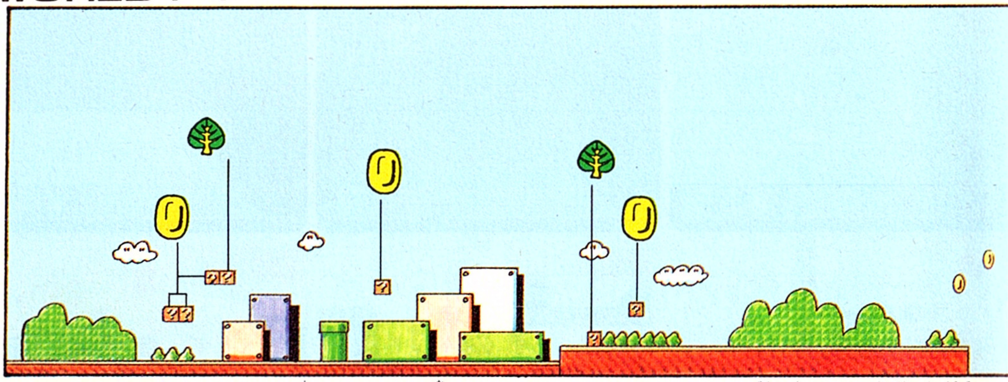


このように、スーパーマリオブラザーズ3は、今までの多くのアクションゲームと一線を画するゲームソフトに仕上がっている。少し難しい点だけが惜しまれるが、それを差し引いても、ファミコンの究極的なアクションゲームとして、自信を持って万人に薦めよう。（田尻智）

WORLD 1

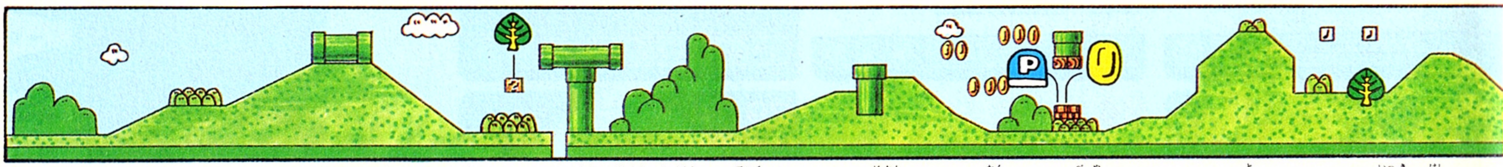
ワールド1は、草原の国。全部で8つのアクション画面が用意されているぞ。そのうち3コースと4コースは、クリアーしなくても、王様の城へは行けるようになってるんだ。つまりスコアーやアイテム、カードを増やしたい人だけが34コースに寄ればいいワケだ。

WORLD1-1



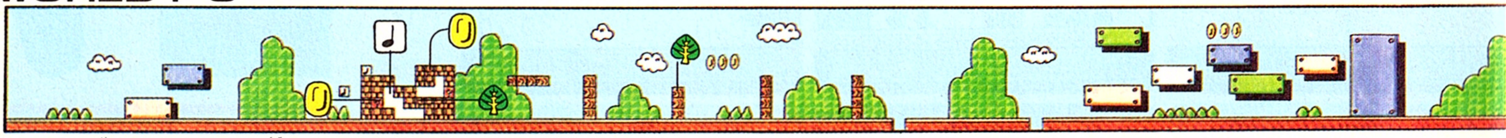
●パタクリボーは踏んでクリボーに変えてしまえ！　●ここはしっぽマリオで空を飛ぶときの最適な滑走路

WORLD1-2



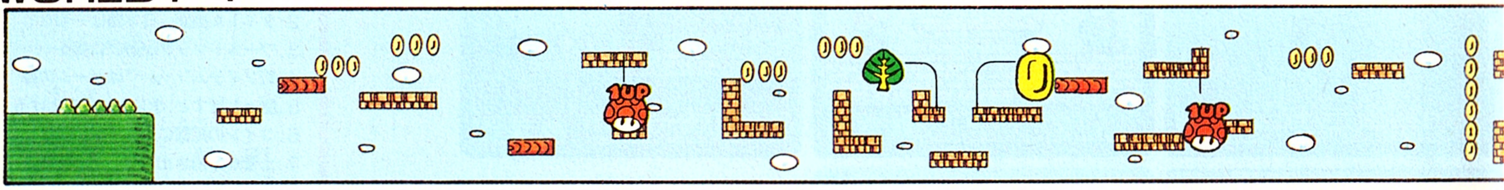
●坂道はすべって降りよう　●100人マリオ増殖技ができるT字土管　●上の土管の上空に1UPキノコあり。土管のなかには隠しコイン部屋だ！　●スターを取ってゴールまで一気に走れ！

WORLD1-3

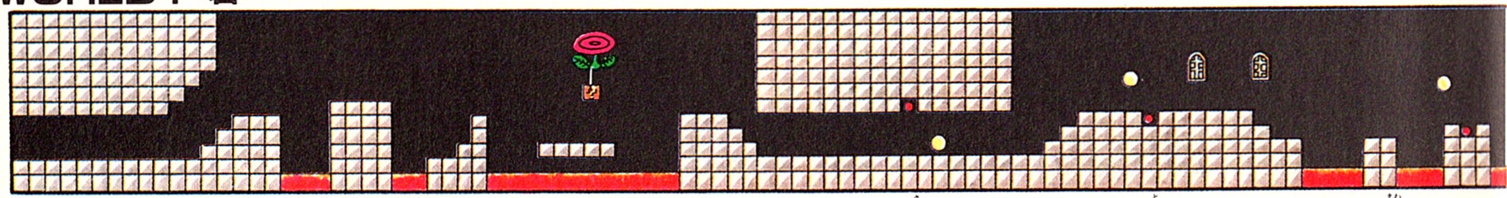


●ノコノコ蹴とばしてブロックを崩せ！　スーパージャンプブロックがあるぞ　●ボヨヨンブロックのなかにハッパあり！

WORLD1-4

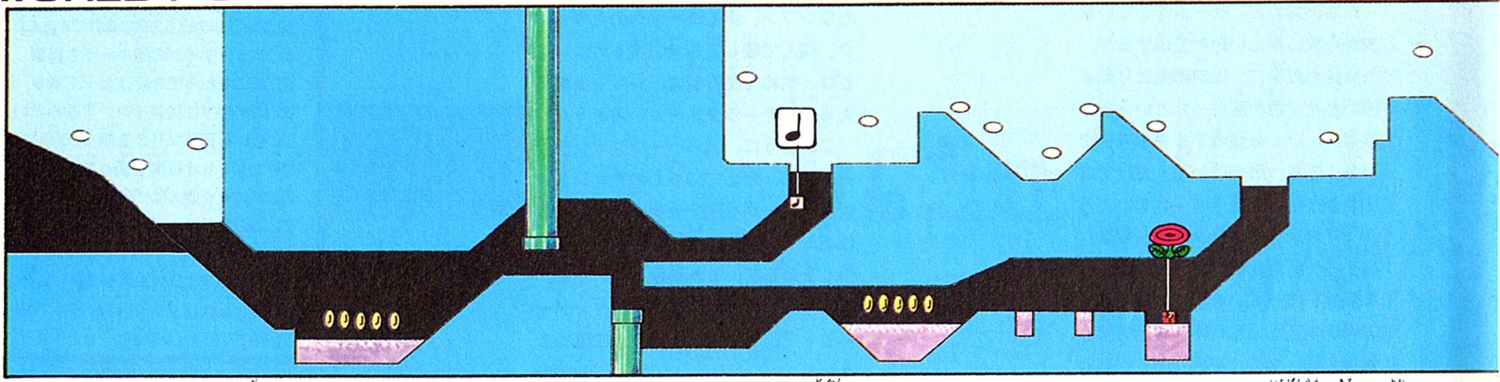


WORLD1-砦

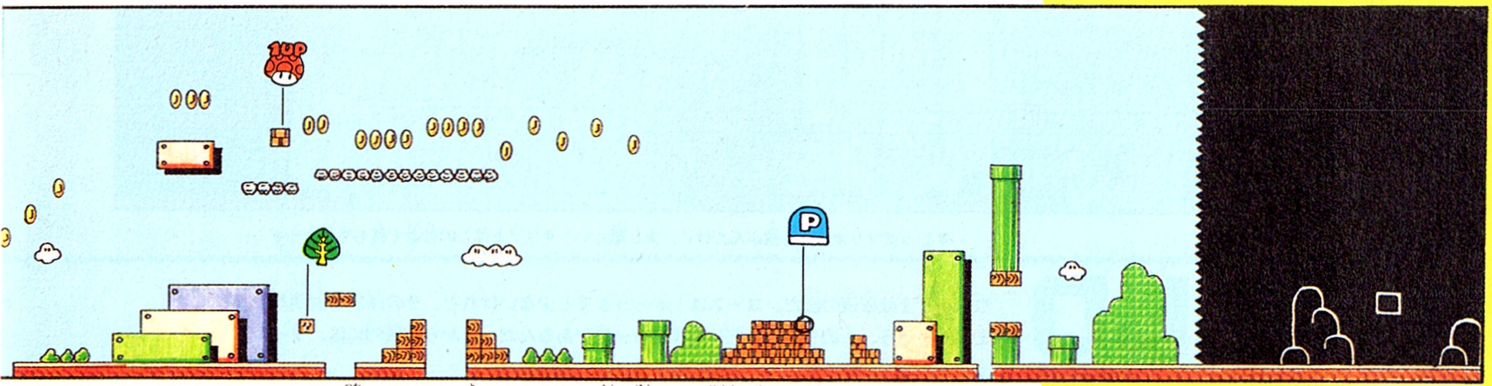


●バブルを避けてジャンプ！　フラワーを取ろう　●ファイアーボールが回っている

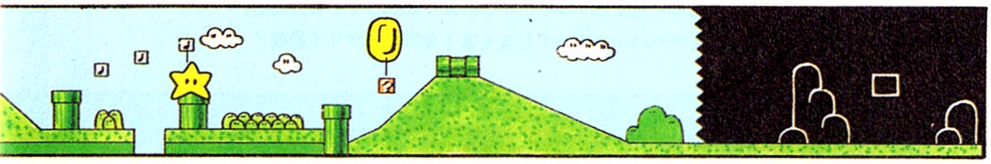
WORLD1-5

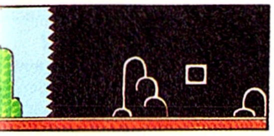


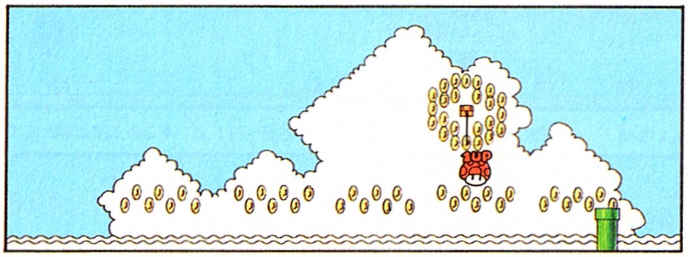
●スーパージャンプブロックを出してボーナスステージへ　●ここのブロックにフラワーがある　●この土管にファイアーパックンがいるのはいじこい　●マップの一番上は歩いて通れるぞ！

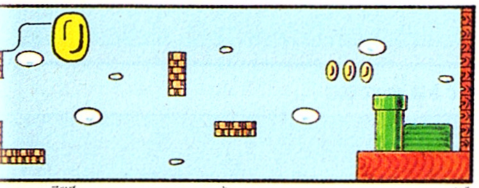


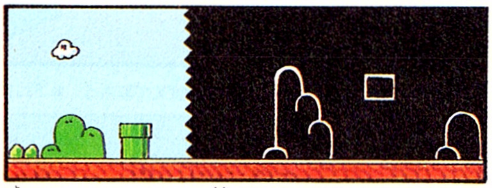
●Ⓟスイッチを使ってコインを取りまくろう　●上の方にある土管に入ると隠しコイン部屋へ行ける



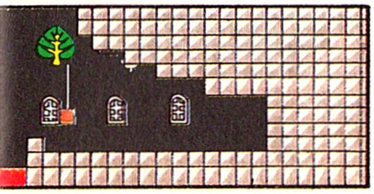


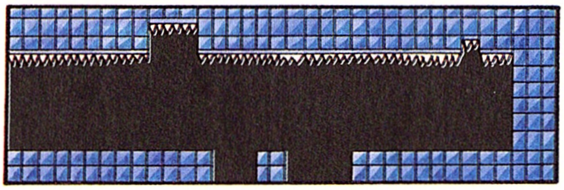




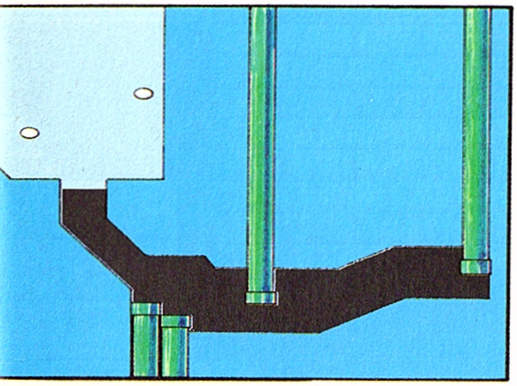


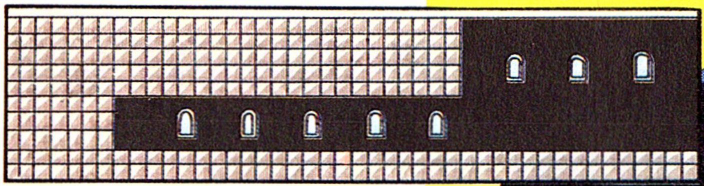
●１UPキノコはかならず取れ！　●ハッパ（キノコ）を急いで取って10コインブロックを叩く　●ここにも10コインブロック

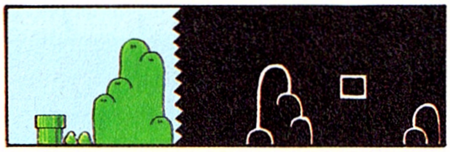




●ここでしっぽマリオで高く高く飛ぶと隠し部屋へ

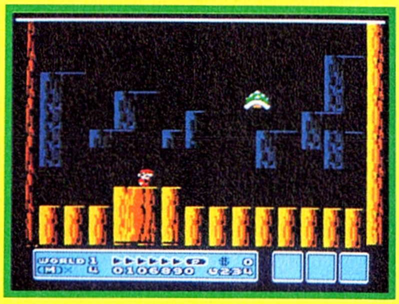






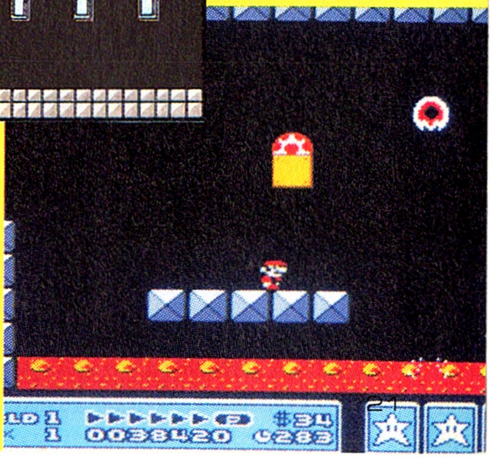
砦のボスの簡単なやっつけかたは？

マップ画面のコース中間あたりにある砦。ここにはブンブンというボスがいる。ブンブンは、３回踏めば倒すことができるよ。あるいは、ファイアーマリオでファイアーボールを５発当ててもいい。ボスを倒せば、砦はクリアーとなり、マップ画面のカギ付きトビラがはずれて、コースに近道ができるんだ。砦はマリオ３の第１の関門だ。ガンバロゥ！

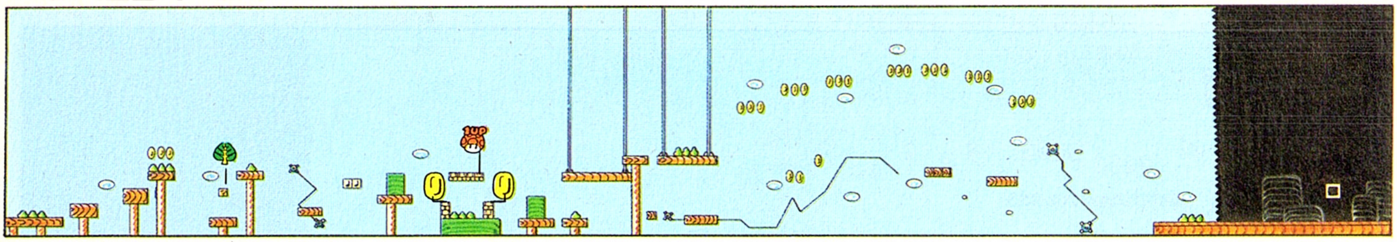


▶各ワールドのボスも踏むと倒せる。でもマリオをはじく力もある

ボーナスステージ



WORLD1-6



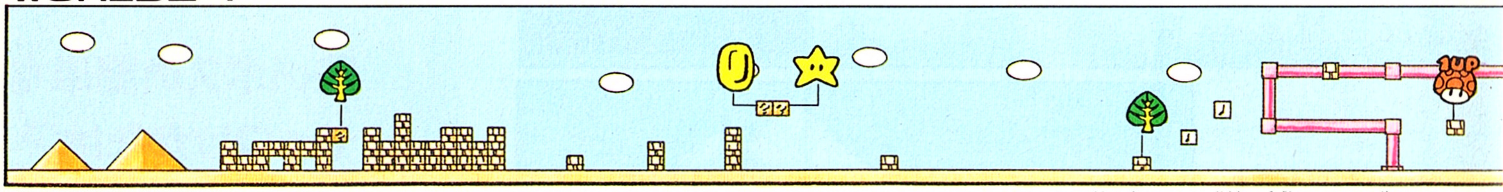
●しっぽマリオで空を飛ぶんだけど、少し難しい　●リフトはこの付近で落ちてしまうぞ

WORLD 2

ワールド2は砂漠の国だ。コースは1から5までと少ないけれど、そのほかに砂漠とピラミッドという、このワールドだけの特別コースがあるんだ。だから実質的には、ワールド1よりもコース数は増えて、王様に会うまでが大変だ。

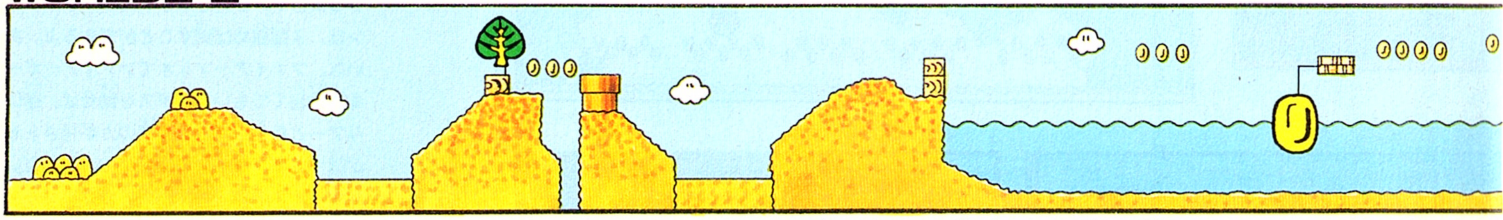
でも新キャラクターも続々と出てきて、楽しさも増えているんだ。猛犬のようなワンワン、落ちてくる岩ドッスン、振りかえると止まるテレサ、オニのように怒っている太陽と、個性的なヤツがいっぱい。見ただけでアハハーと笑ってしまうようなのばっかりで最高！

WORLD2-1



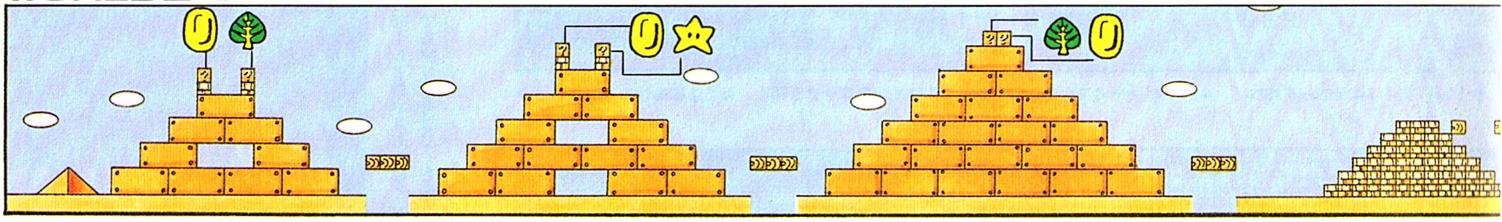
WORLD2-2

●ブロックマメクリボーがたくさんいるぞ　●上空の土管に入ろう！　隠しコイン部屋へ行くよ　●この上空に浮かんでる土管は出口オンリー。入れないよ



WORLD2-3

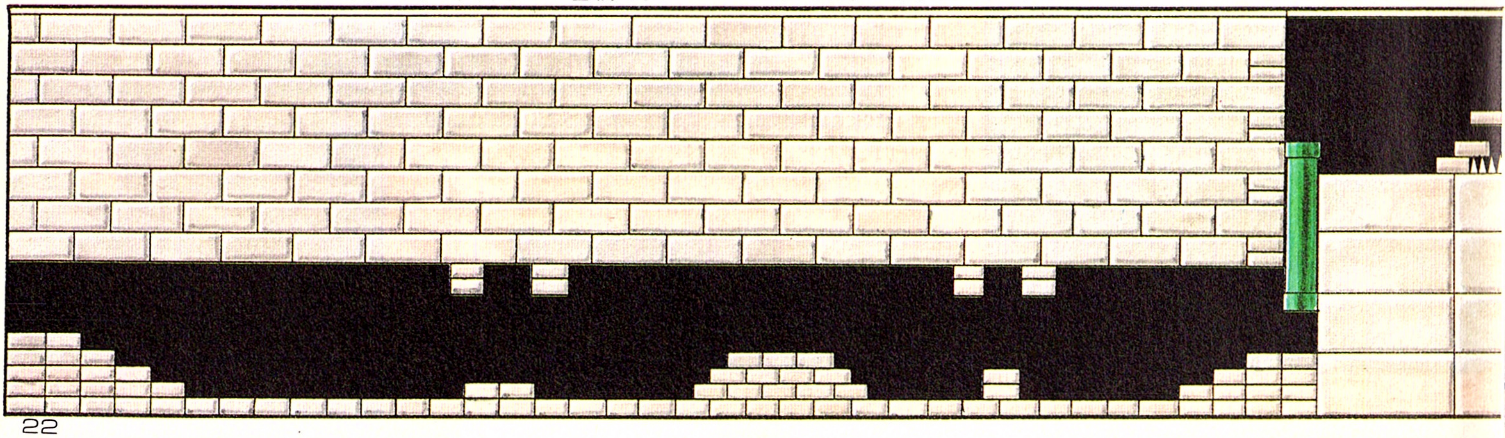
●流砂に引きずり込まれないように　●Ⓟスイッチでブロックをコインに変えて取ろう　●下に落ちたときは泳いで進む



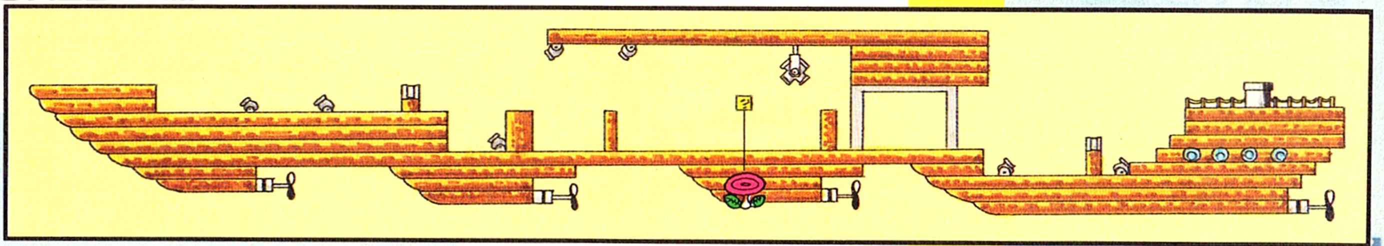
●このあたりはファイアースネークが多い　●空の上にあるブロックにⓅスイッチ。踏んだらすぐ下へ降りよう　●ノコノコを蹴ってブロックを崩しまくり！

WORLD2-砦

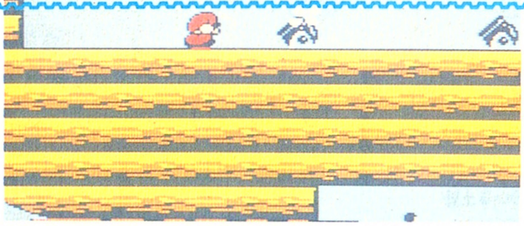
●新キャラクターのテレサとドッスンが登場するよ！　●ここのハッパは大きいマリオだと取りにくいね

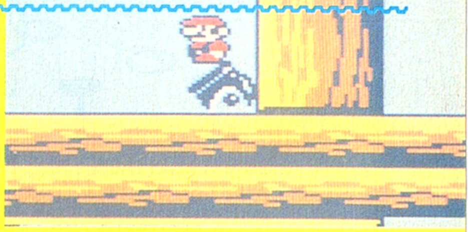


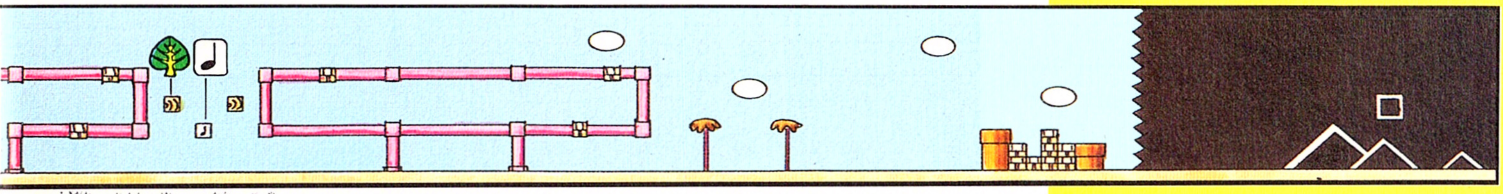
WORLD1-船



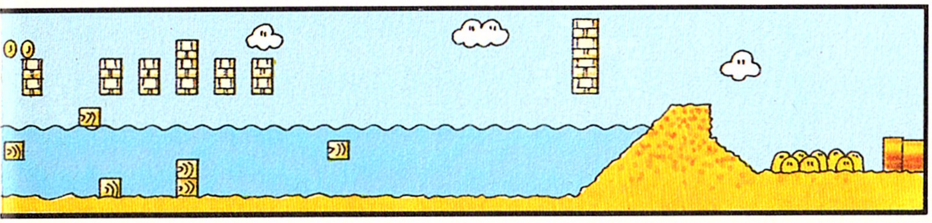
●ななめ砲台は、上に乗っかってしまえば、タマに当たってやられることはない　●回転砲台は、見かけのわりにたいしたことはないよ　●土管に入れば、子クッパと対決だ！

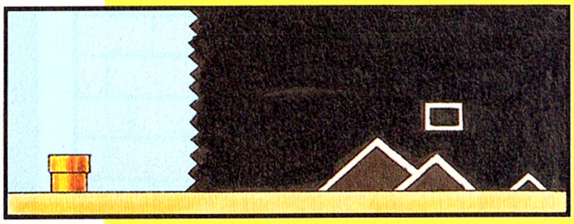


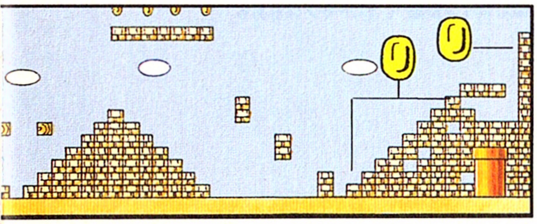


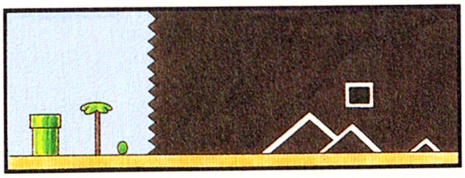


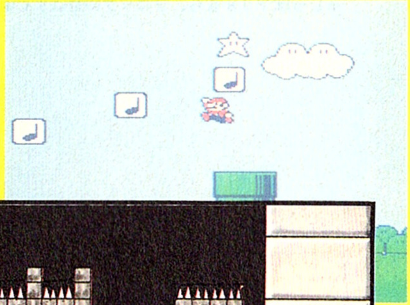
●右側の土管に入ると隠し部屋へ。Ⓟスイッチがある

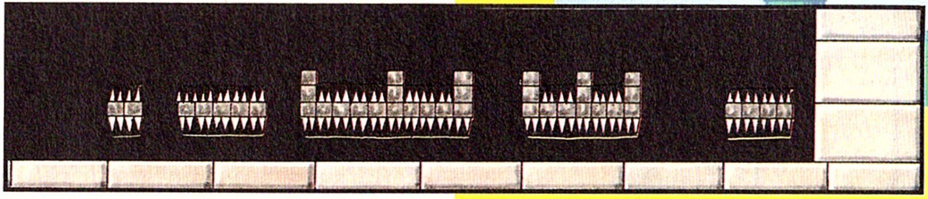




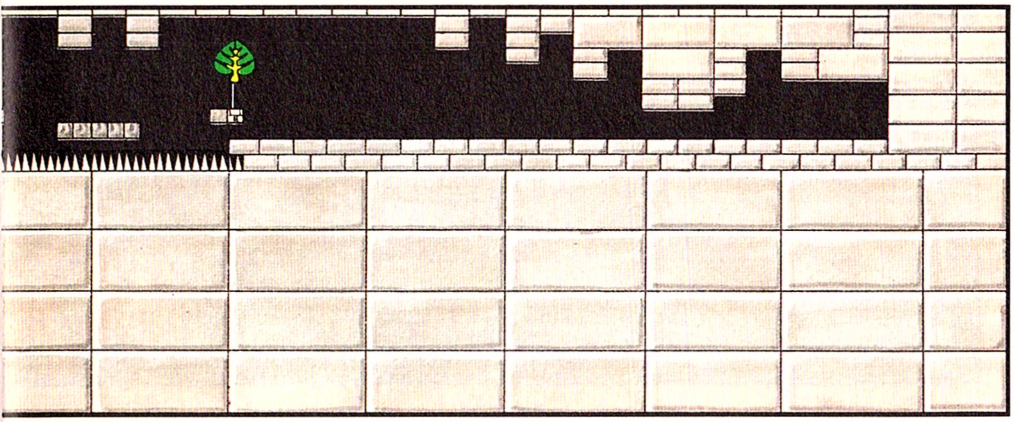


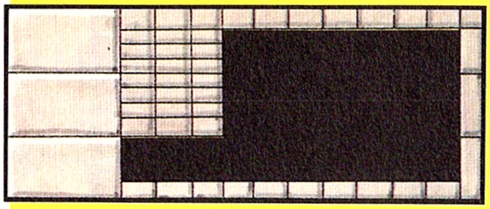




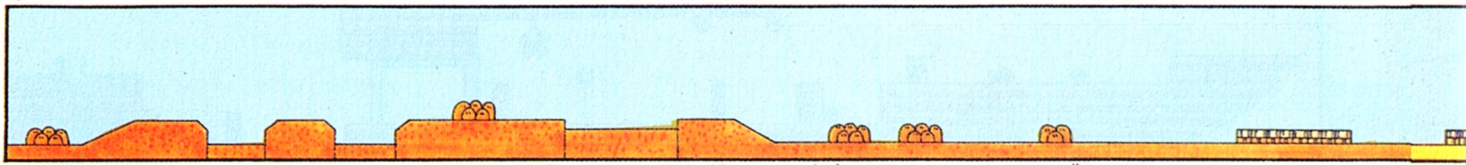


●テレサが2匹いる　●イガイガに潰されないよう気をつけて！



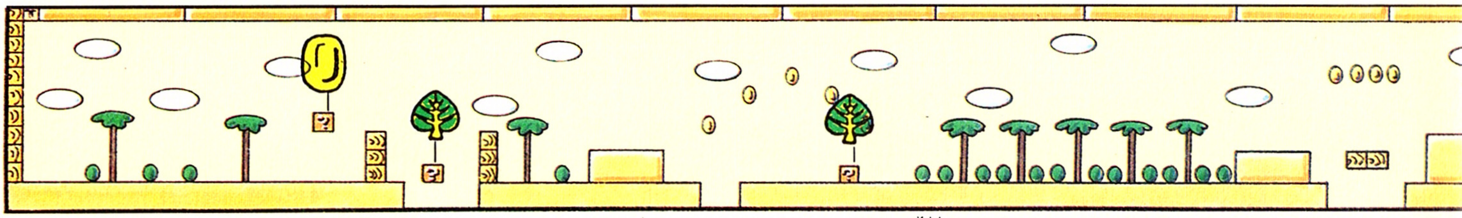


WORLD2-砂漠



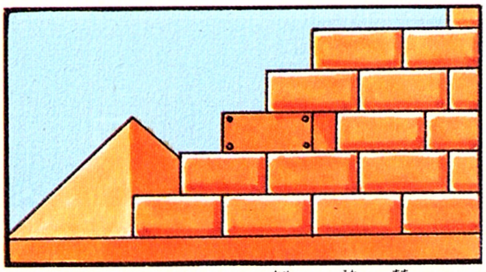
WORLD2-4

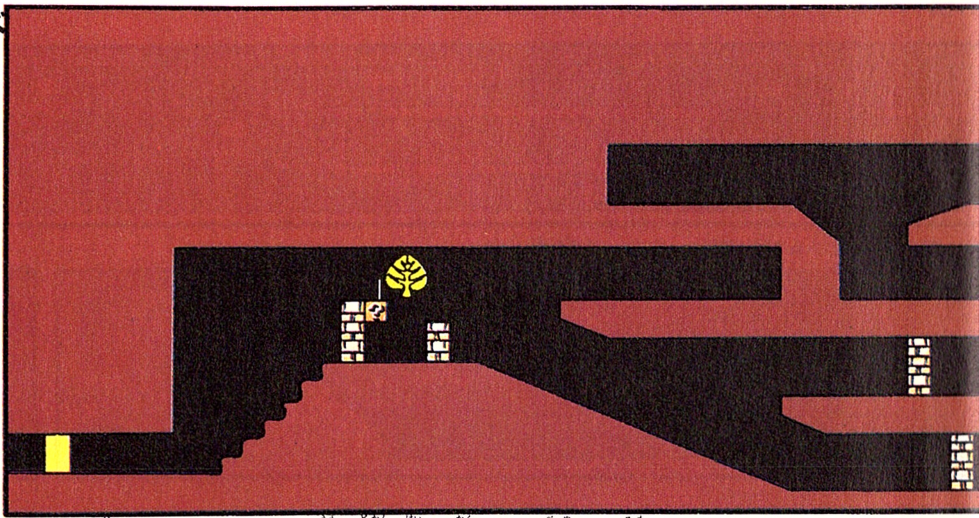
●流砂のなかからファイアーパックンが出てくるよ　●太陽が怒りまくって体当たりしてくる！　パタパタを蹴っとばしてやっつけてしまえ



●上のほうはコインがたくさんある。しっぽマリオになっていれば、いくことができるんだ　●ファイアーパックンのいる土管

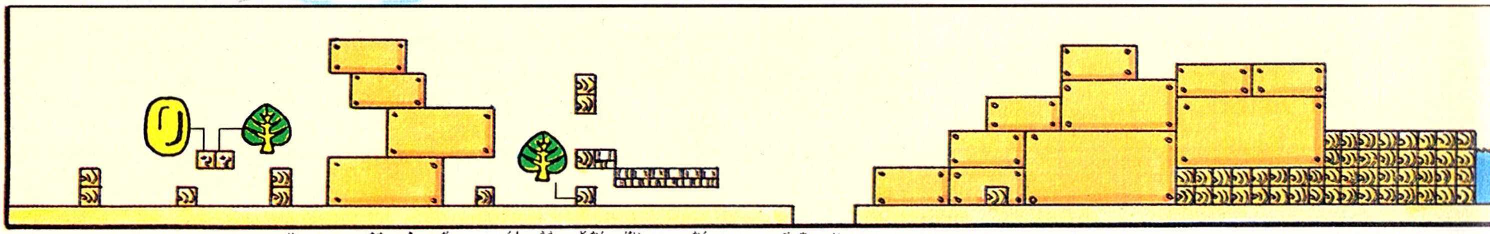
WORLD2-ピラミッド





●しっぽマリオなら、ブロックの壁はすぐ壊して進める。そのほかはメットを蹴ってぶつけるしかない　●上の土管に入ると隠しコイン部屋へ。1UPキノコもある

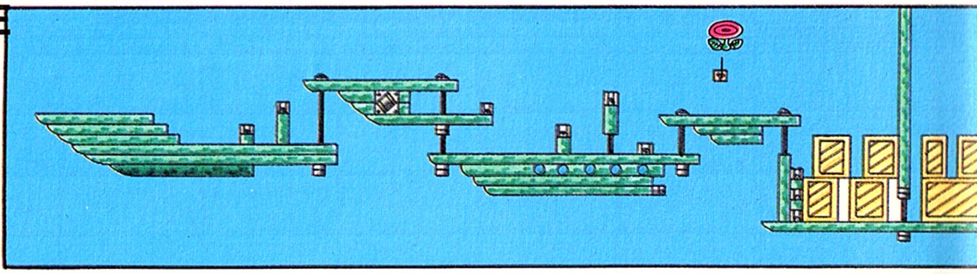
WORLD2-5

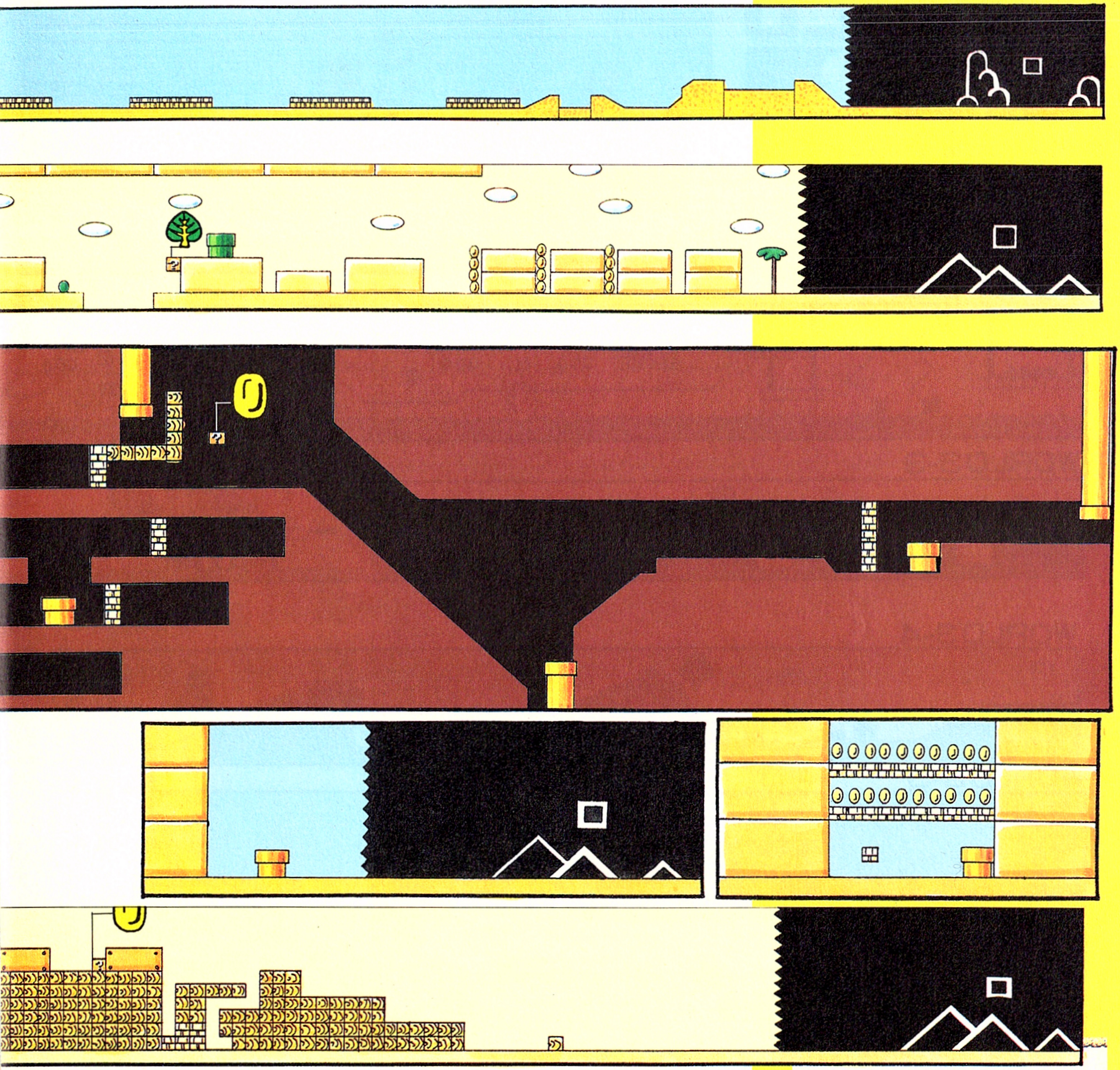


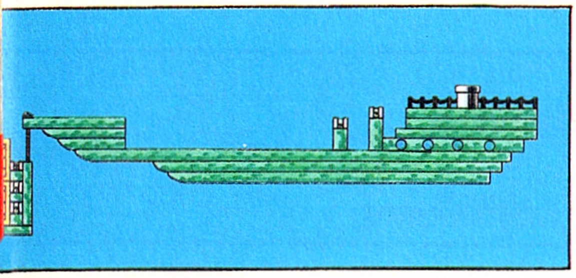
●ワンワンがいるよ　●ノコノコを蹴とばして豆の木を出そう。雲の上の土管に入れば、隠しコイン部屋に行けるからね

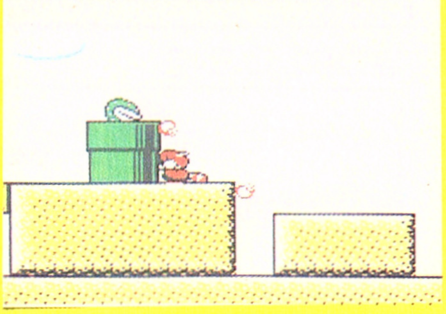
WORLD2-LASTSTAGE









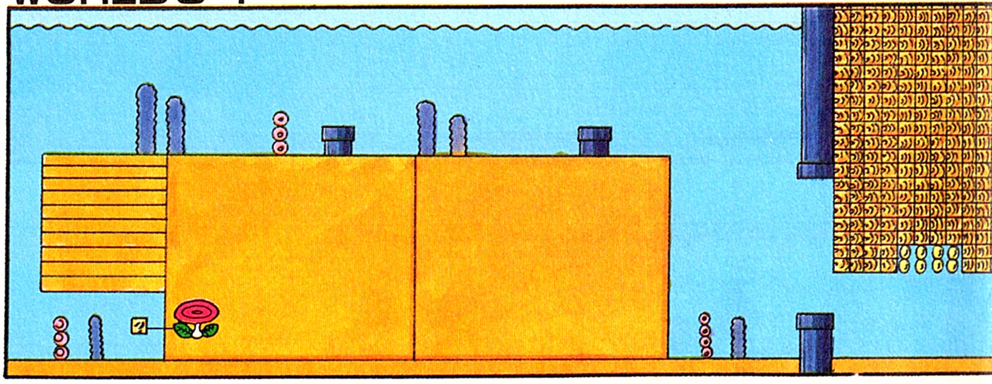


●中盤の3連砲台が向かい合ってるところが難しいよ。砲台がキラを発射したら、それを追いかけるように進め

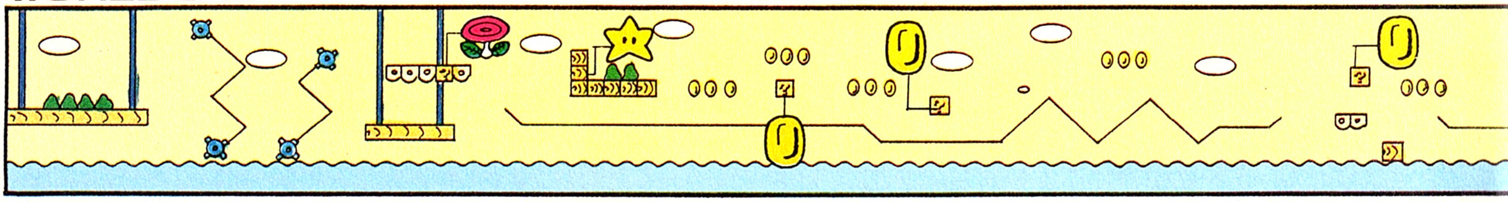
WORLD 3

ワールド3は海の国。コースの数はさらに多くなって1から9まで。さらに砦はふたつもあるので王様の城まで辿り着くには、かなり骨が折れるぞ。特に難しい3と8コースは、水面が上がったり下がったりして足場が不安定なうえに、巨大プクプクが飛んでくるんだ。大変！

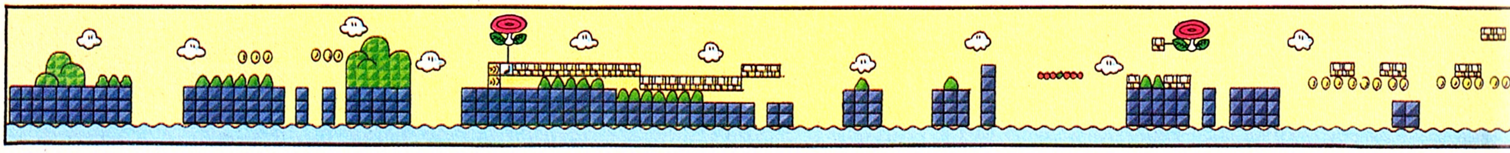
WORLD3-1



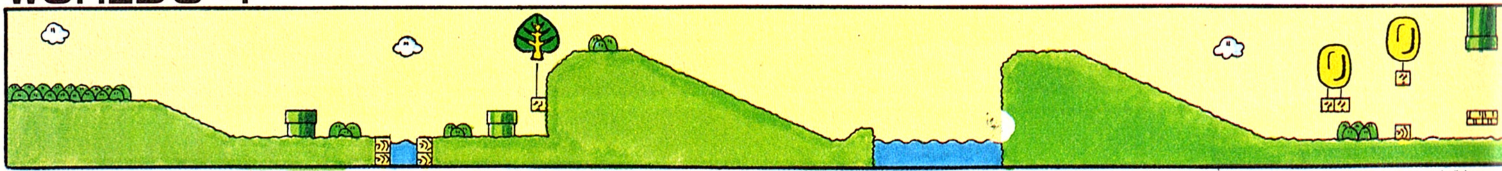
WORLD3-2



WORLD3-3

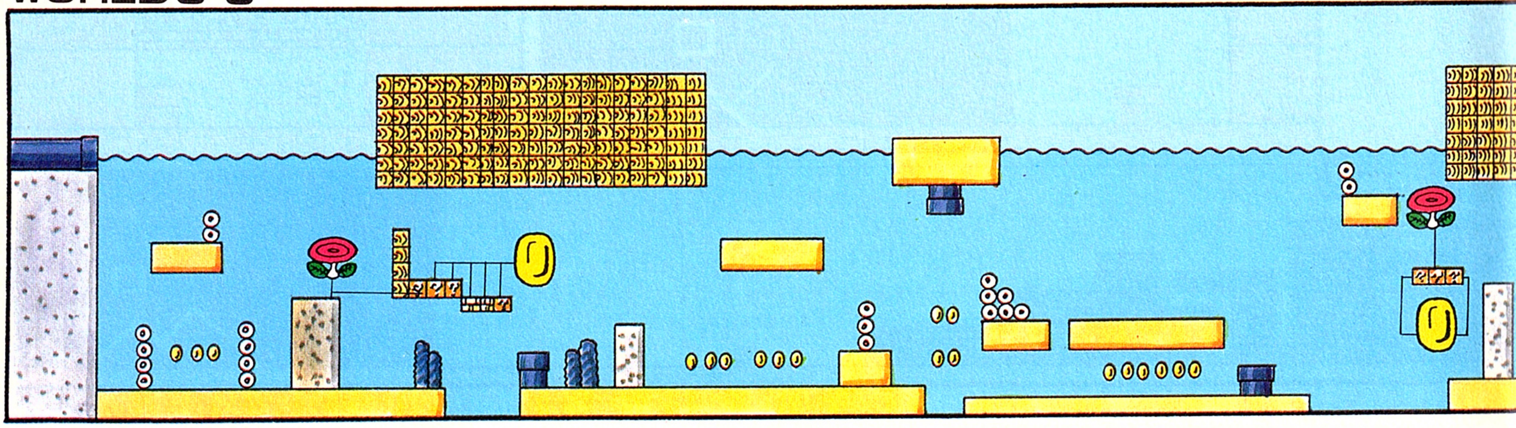


WORLD3-4

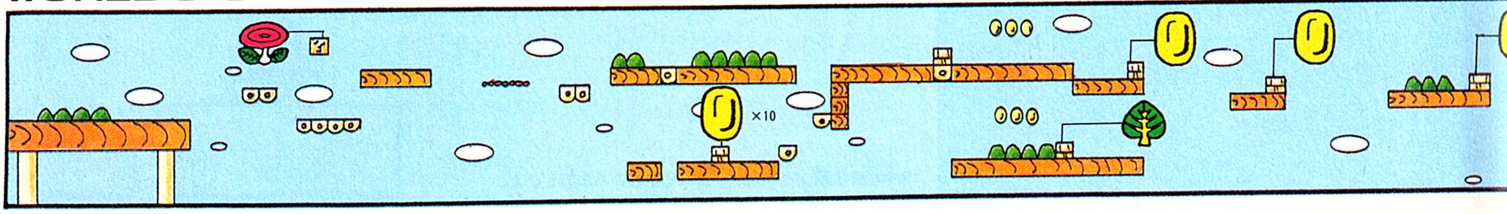


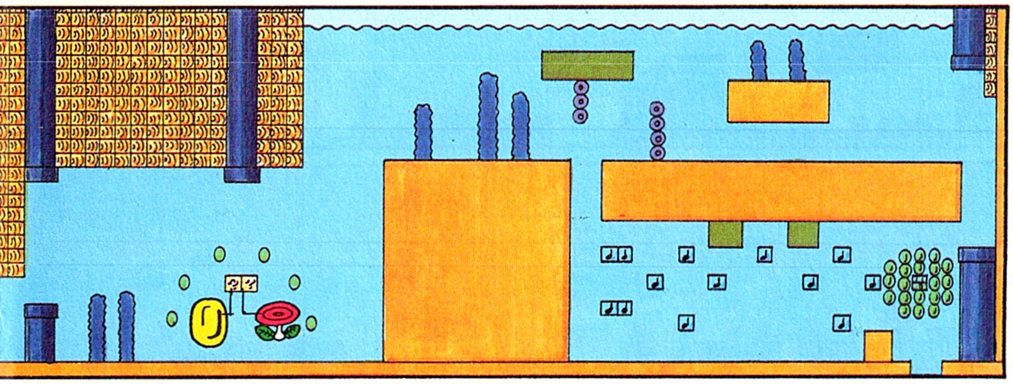
WORLD3-5

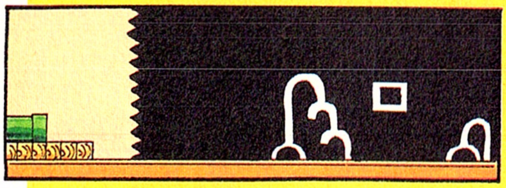
●ここからすべって加速！



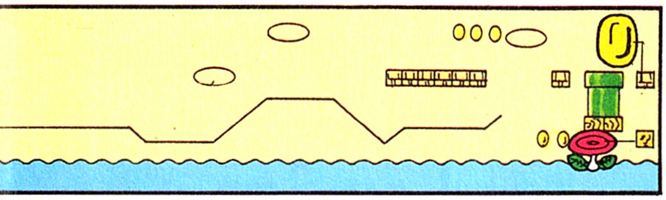
WORLD3-6

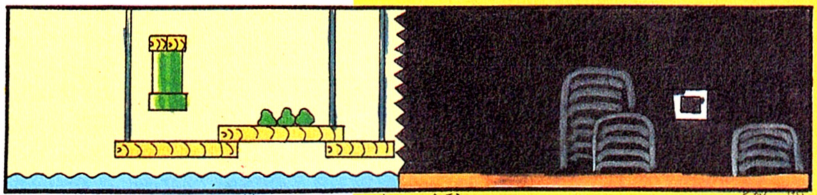




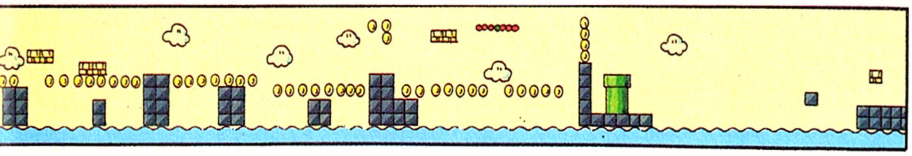


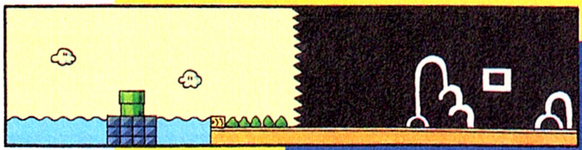
●ここではゲッソーと水中花が出る。水中花はゆっくりタマを放つのでそんなに怖がることはない。ゲッソーは子連れも

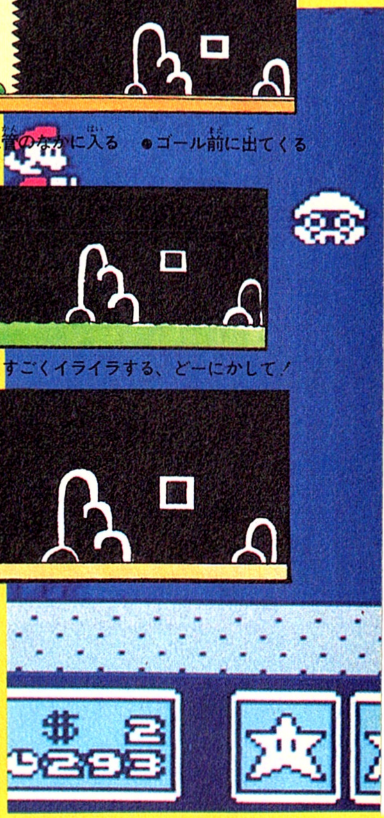




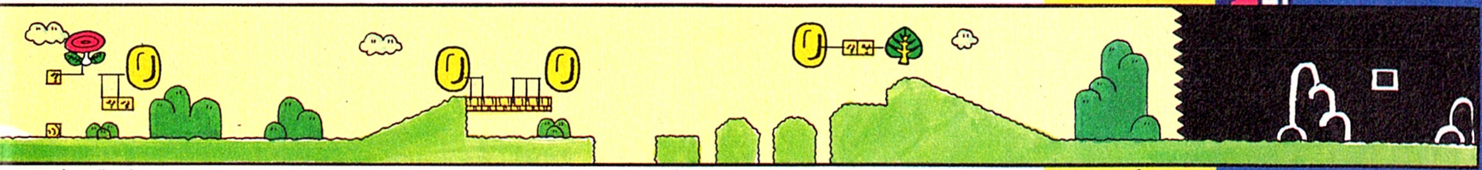
●リフトに乗ってどんどん進もう。スターを取れば無敵だよ　●ファイアーパックンのいる土管に入る



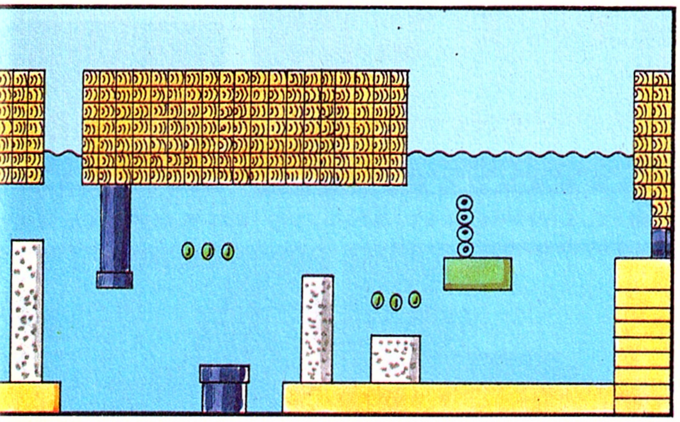


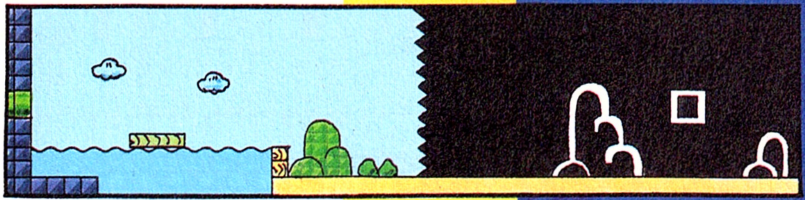


●キノコならまだ取れるけど、フラワーを取るのはちと難しい　●Ⓟスイッチがあれば楽に進めるんだけどね　●上の土管のなかに入る　●ゴール前に出てくる

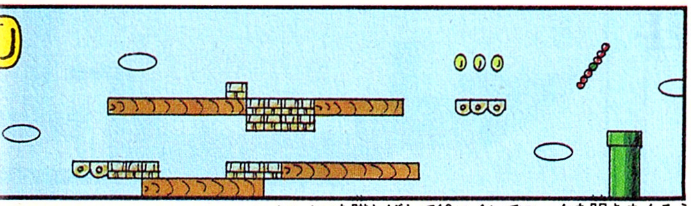


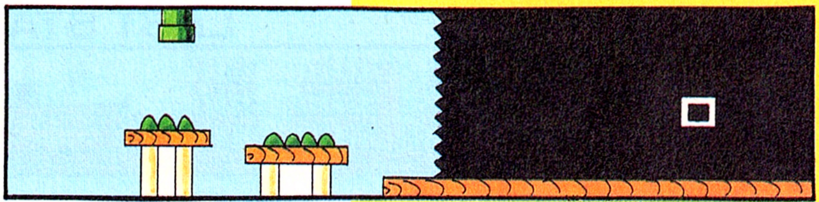
一気に池を飛びこえよう！　●パタクリボーと子持ちクリボーがいる。フラワーを取ってファイアーボールのエジキにするか!?　●ジュゲムが出てくる。すごくイライラする、どーにかして！





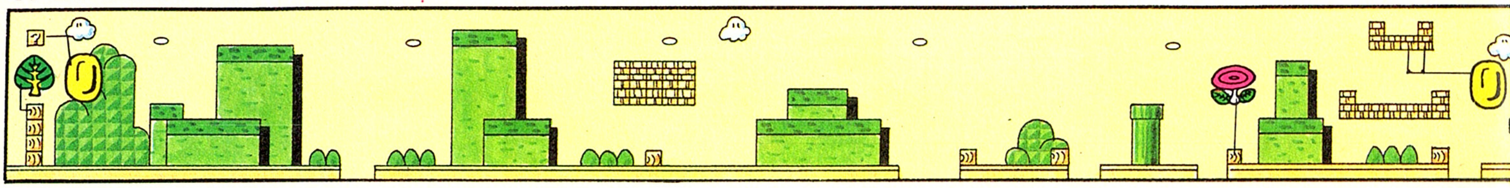
●しびれくらげがいっぱいいて、まるで初秋の海のよう。こいつは動かないけれど、無敵マリオでも倒せない天下無敵のキャラクターなんだ。かまわずに避けて通ろう！



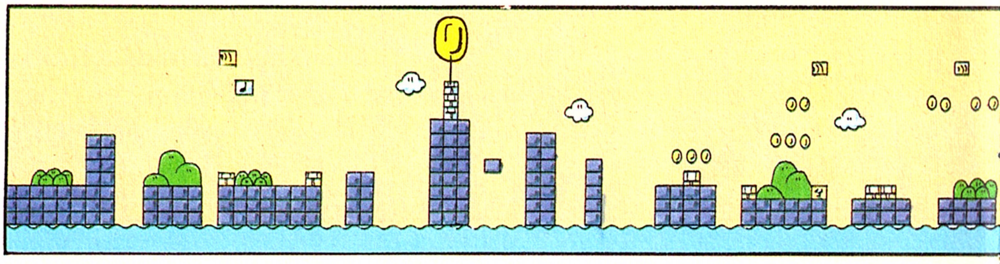


●ノコノコを蹴とばして10コインでロックを叩きまくろう　●ハッパ(キノコ)があるぞ　●ここにアイスブロックが3つある。さて何に使う？　●上からこんにちは

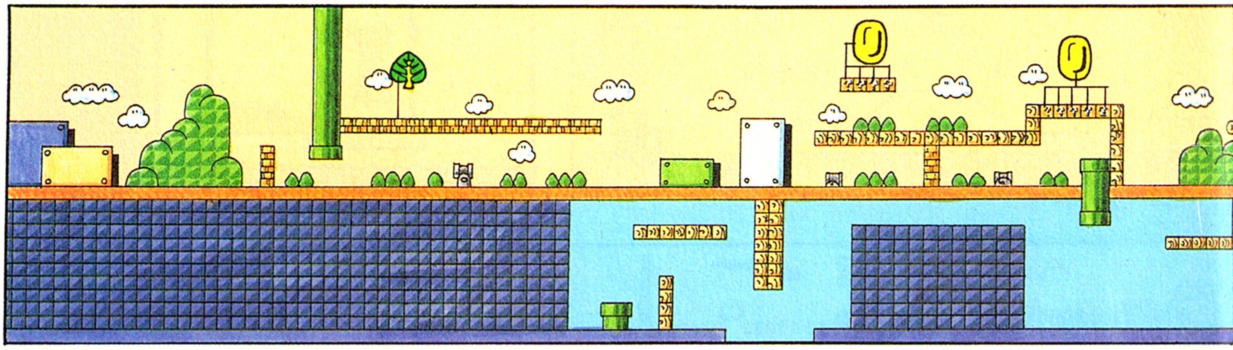
WORLD 3-7



WORLD 3-8

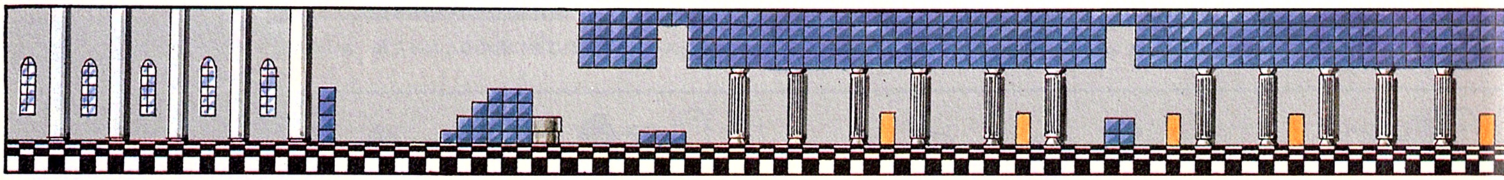


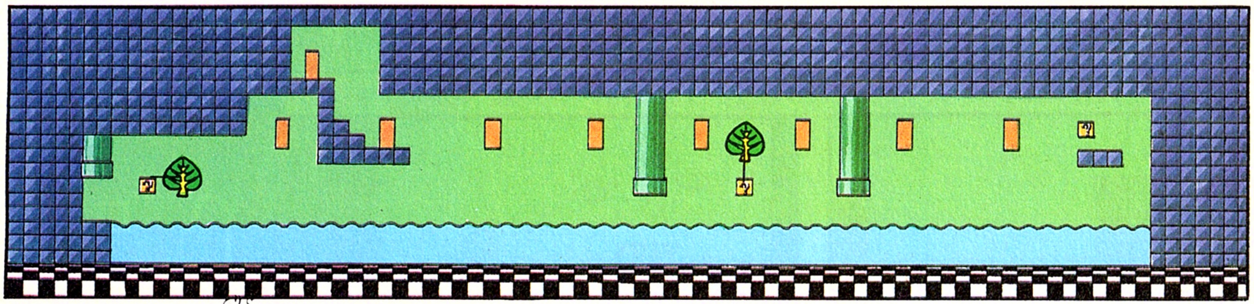
WORLD 3-9



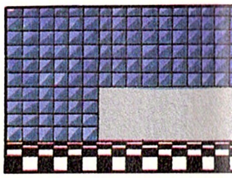
WORLD 3 砦①

●子持ちパタクリボーがポロポロとマメクリボーを落とす。左端にある土管に入るといいよ ●地上ではBOM兵がたくさん出てくる



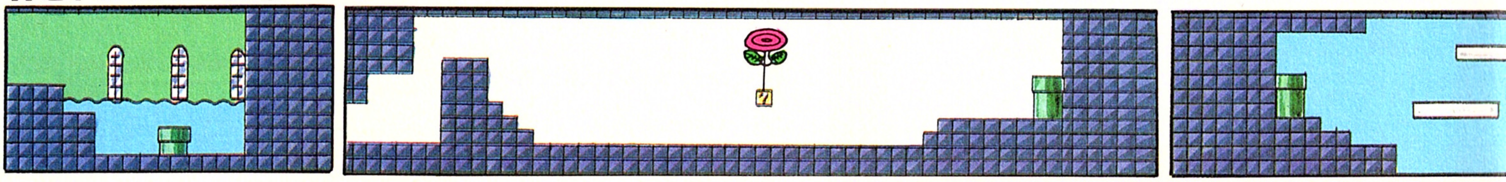


●入口が多いから

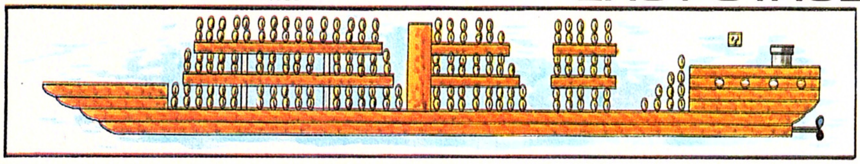


WORLD 3-砦②

●貯水池に落ちてしまっても嘆くことはない。キノコ(ハッパ)をふたつ取って、しっぽマリオになって、再チャレンジだ ●ブンブンは空を飛んだりする

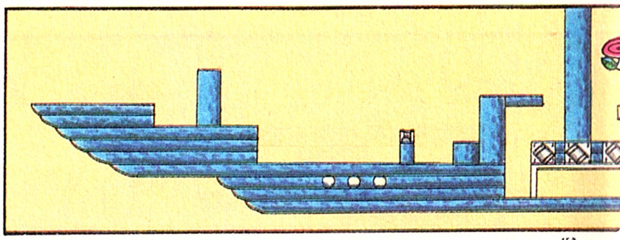


宝船

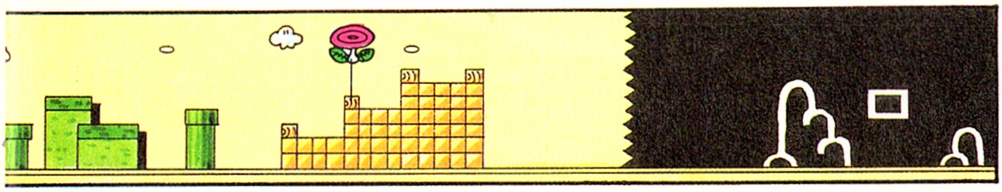


●特定の条件でマップ画面上に現れる宝船。コインばっかりで幸せ過ぎて怖いのよ

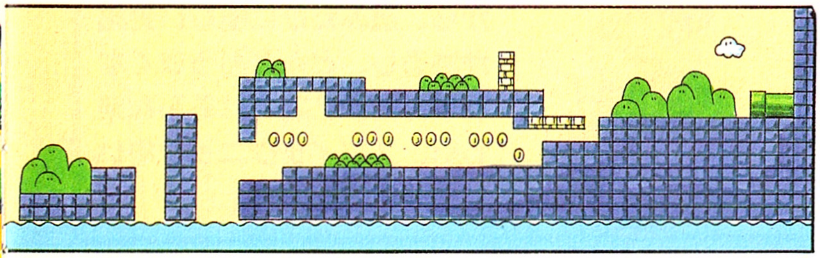
WORLD 3 LAST STAGE

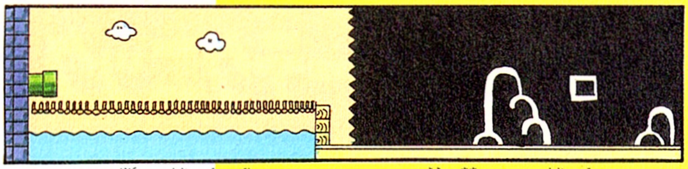


●ブーが3匹。

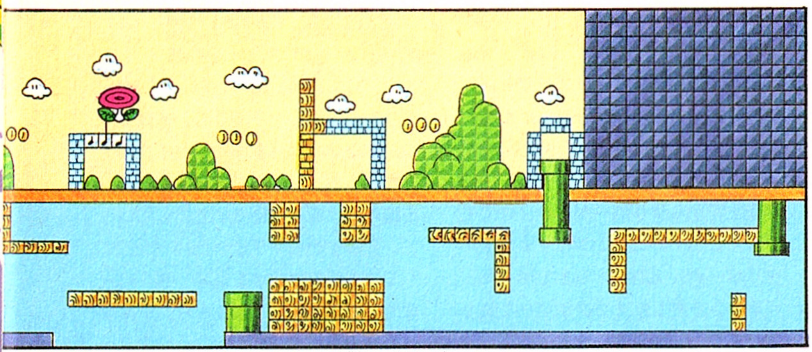


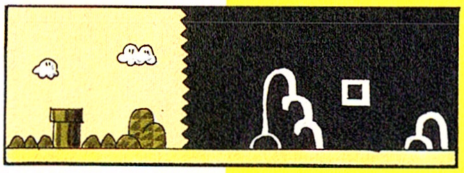
●ガボン登場。マリオに向かってタマを投げてくるムカツク敵だ。口からタマを吐いたら、即座にジャンプして避けよう！

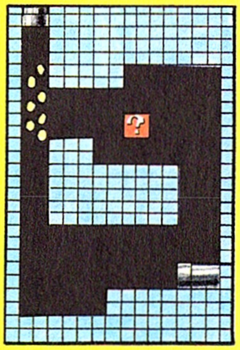




●ものスゴク激しく潮が満ち引きしてるのでなかなか先に進めない。潮が満ちているときは、巨大プクプクのエジキになりやすいから気をつけないとね

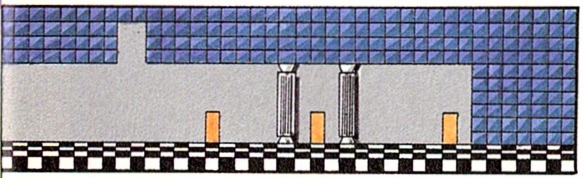


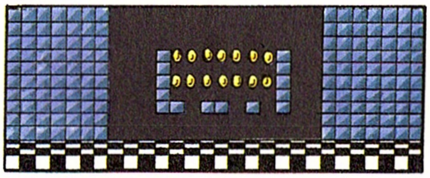




●やたらアイスブロックが置いてある　●右端の土管に入ればゴールへ

ボーナスステージ



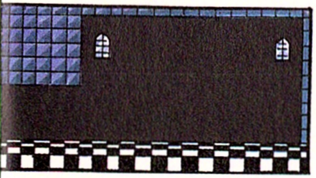


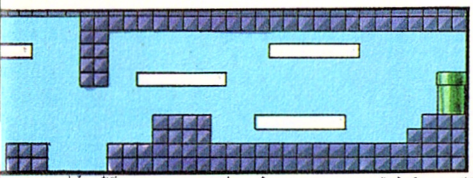
迷いそうな気分　●入るところをまちがえると貯水池に落ちてしまうよ　●右端の入口に入ると隠しコイン部屋に行ける

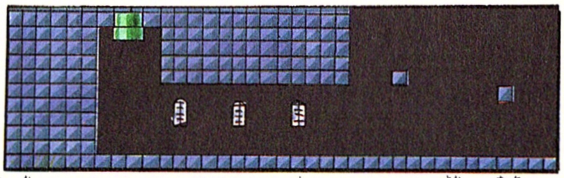
憎きタラコクチビル、巨大プクプク

巨大プクプクは、水面から跳ね上がってマリオを喰おうとする敵だ。喰われたら、マリオがしっぽマリオだろうとファイアーマリオだろうと、一発でおしまいになっちゃう。それだけに、コレに喰われてしまったときのイカリは耐えがたいものがありすぎるね。

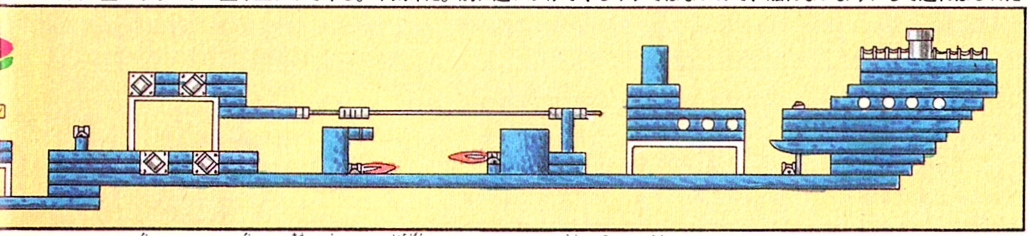
ではどうしたら巨大プクプクに喰われないで済むのだろう？　まず水面が上昇してるときは無理に先へ行こうとしないこと。無理に走って、足場が低いところに行ってしまうと、巨大プクプクが、ココぞとばかりに襲いかかってくるからね。あとはなるべくファイアーマリオになって、ファイアーボールを撃ちながら進んでいくことかな。１度やっつければ少しの間は襲ってこないんだ。



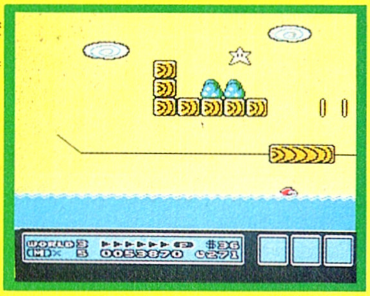




●白い壁からオバケが盛り上がってくる。不気味だ。別に追いかけてくるワケではないので、触れないようにして通ればＯＫだ



スパナを投げてくる。投げる前に踏むのが一番いい　●ナットの上に乗って進むのもいい　●ここの子クッパは女。手強い！



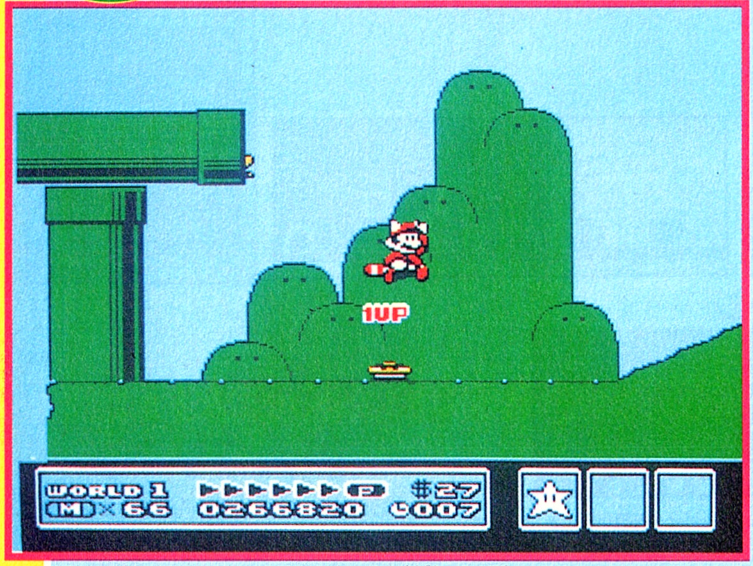
▶腹の立つキャラクターの、三本の指に入るだろう巨大プクプク。マリオが食べられてしまった。

買ったらさっそく試してみよう！
マリオ3のスーパーテクニック

スーパーマリオブラザーズ3は、ファミコンのアクションゲームの頂点に立つ、奥深いテクニックが満載されたゲームだ。だから、遊ぶたびに新しい発見があるし、どんどんうまくなれるんだ。ここではそんな楽しい、スゴイテクニックをいくつか紹介しよう。



大発見！ やっぱりあったよ マリオを最高100人まで増やしてしまう方法

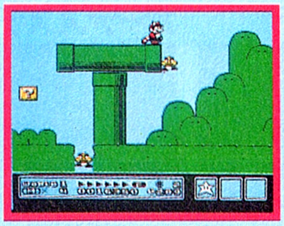


▲クリボーを連続で踏み続けることで、どんどんマリオを増やすことができる！　これぞ新無限増殖技なのだ！

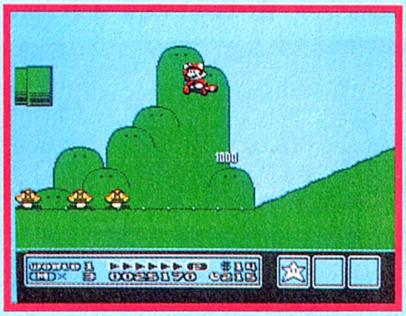
なんとスーパーマリオブラザーズ3にも、マリオの残り数をどんどん増やせる、無限増殖技があったんだ！

まずしっぽマリオで、ワールド1−2の横土管からクリボーがゾロゾロでてくるところへいこう。そして出てきたクリボーが5、6匹たまるまで待ったら、Aボタンを押したままクリボーを踏んでハイジャンプする。マリオが高くジャンプして下降し始めたら、しっぽを振りながらゆっくり降りて、着地せずに、またクリボーを踏んでハイジャンプするんだ。こうして何匹もクリボーを踏み続けると、得点が上昇していって、9匹目からマリオが1UPするぞ。

この方法でマリオを最高、残り99人まで増やすことができるから、がんばってキミたちもチャレンジしてみよう。



▲この付近で無限増殖ワザをやるんだよ



▶連続して土管から出てくるクリボーを踏む！

マリオ1、2でのテクはできないモノが多い

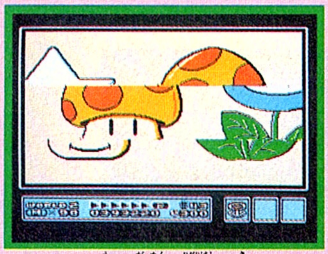
前のスーパーマリオブラザーズでは、ノコノコを連続して踏むことで、マリオの残り数を128人まで増やせたね。でも今度のマリオ3では、このワザはできなくなっている。上に説明したような少し指先のテクニックが必要とされる方法でないと、マリオを次々と増やすことはできないんだ。

中発見！ えあわせえあわせで5UPを勝ち取ろう！

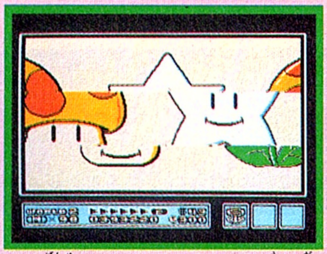
マップ画面のなかのところどころにあるスペードマーク。ここに行けば、スロットゲームが1回できるよ。Aボタンを押すごとに、上段から順に絵が止まっていくから、絵をうまく揃えてマリオの人数を増やそう。

キノコの絵に揃うと2UP。フラワーの絵が揃うと3UP。スターの絵なら5UPとマリオが一気に増える。ということは、なるべくスターの絵になるようにAボタンを押すのが、頭のいい方法といえるね。そこで、スターの絵を揃えるための、ボタンを押すタイミングを教えると……。

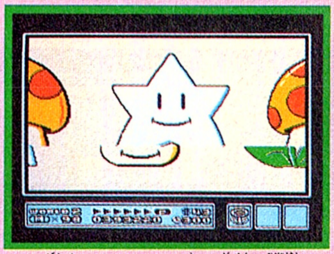
1番上のスロットでは、スターの絵が画面の左端に半分消えかかったときにAボタンを押すと、スターの絵が中央にくる。そして2番目のスロットは、スターが画面右端にさしかかる手前でAボタンを押すと頂度いい。3番目のスロットは、スターが画面の左端へ消えてしまう瞬間に、Aボタンを押すんだ。3番目のスロットは回転スピードが速いため、タイミングがとてもシビアだけど、これで5UPが揃うハズだよ。



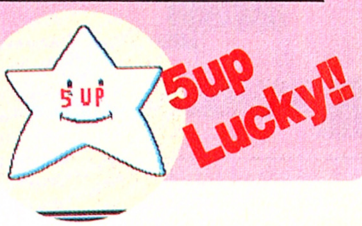
▲スターの絵が画面の左端に消えようとしている。このときにAボタンを押そう



▲2番目のスロットは、スターの絵が画面右端の手前にきたときにAボタンだ！



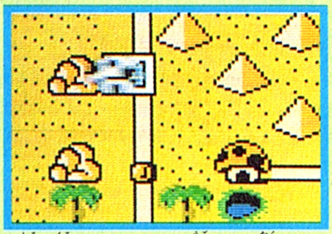
▲3番目は、スターの絵が画面の左端に消えてしまった瞬間にAボタンを押す！



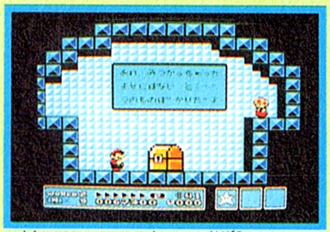
中発見！ 隠れキノピオの家だ

ワールド1−4やワールド3−8で、コインをほとんど残さずに取りまくってクリアーすると、なんとマップ画面上に、隠れキノピオの家が出現するんだ。ここのキノピオは、貴重なⓅウイングをくれるぞ。

またワールド2−2やワールド4−砦(2)でも、コインをほぼ全部（Ⓟスイッチで取れるコインも含める）取ると、隠れキノピオの家が出現、珍品のアイテム、イカリをくれるんだ。イカリは子クッパ船の動きを止める、ぜひ貰おう。



▲白と黒で、ゆらゆらと動くのが隠れキノピオの家だ



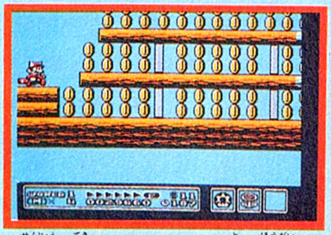
▲隠れキノピオの家では、宝箱はひとつしかない。中身はとても便利なアイテム

小発見！ 宝船が出現した！

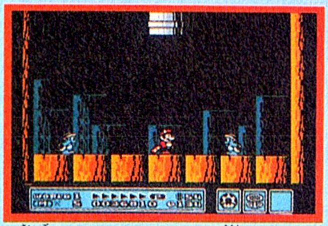
たまにマップ画面上にいるハンマーブロスが、宝船に変わることがあるんだ。宝船と接触すると、なんと200枚近いコインと、1UPキノコ1個が取れる！

宝船の出現する条件は、コインの数とスコアーの10の位に関係があって、……うーん。残念だけど、今教えてあげられるのはここまでだ。知ってることをちょっと言って、やり方を教えないなんて、あまり好きじゃないけど、これも君たちの楽しみを残しておくためだ。カンベン。

ところでこの宝船。出現するワールドとしないワールドがあるよ。



▲船上に敵はいない。コイン取り放題！



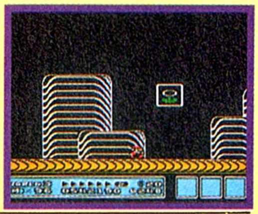
▲最後にブーメランブロスと戦うよ！

大発見！ カードを3枚揃えよ

ゴールのカードを取れば、そのコースはクリアーしたことになるね。実はそのカードは、狙って好きなモノを取るのも可能なんだ。カードの絵柄が一定のスピードで変わっていってるのを見切って、タイミングを計って取るワケだ。

たとえばゴール手前から全速力で走って、カードを左下から突き上げるように取ると、たいていスターのカードを取れる。つまりゴール手前から、いつも全速力で、同じタイミングでカードを取っていけば、必然的にスターのカードが3枚揃って、5UPできるんだね。

ゴールのカードの真下で、目的のカードを見極めて取るという方法もあるけど、これはちょっと難しい。夢工場ドキドキパニックのルーレット並みだ。



▶ジャンプするタイミングを計って、好きなカードを狙うのはちとムズイ



▶常に機械のように、同じカードの取り方をすれば、同じカードを取れる



▶Bボタンで全速力で加速して、左下から突き上げるようにして取れ！



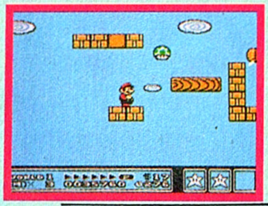
▶3枚目が揃った！花火が上がって、5UPしたぞ！嬉しいよ！

小発見！ コインを稼ぎまくれ

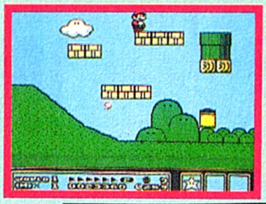
コース中に、1UPキノコの出るブロックがある場合、その1UPキノコを取ってしまったあとは、仮に敵にやられてしまっても、マリオの残り数を減らすことなく、再びチャレンジできるね。そして、1UPキノコは何度でも取れるから、1UPキノコを取ってはやられて、取ってはやられて、と繰り返せばスコアーとコイン数をどんどん増やせてしまうんだ。なんと。

また、コインブロック、キノコブロックなどは、1度取っても、隠しコイン部屋に繋がってる土管に入ってから再びマリオが土管から出てくると、また取ることができるんだ。だから、ワザと土管を出たり入ったりして、キノコを何回も取ってみたり、コインを稼いだりしてみるといいよ。

このように、頭とテクを使えば、コインをがばがば稼いで、マリオを増やせる。みんなもさっそくやってみては。



◀1UPキノコはマリオの強い味方なんだ。うー



◀隠し部屋のⓅスイッチを使えばコインわんさか

君も探すんだ！





どうだったかな？　スーパーマリオブラザーズ3のテクニックや隠れた楽しみは、実はまだまだたくさんあるんだ。でも、ここで全部教えてしまうワケにはいかないし、教えられるほどマリオを知り尽くしている人もここにはいない、残念だけどね。

そこでというのもナニだけど、もしコレを読んでるキミが、スーパーマリオブラザーズ3を買って遊んだときに、おもしろい現象や隠れキャラクター、スーパーテクニックを見つけたなら、ぜひその情報を、必勝本の編集部に教えて欲しいんだ。そして、必勝本を読者のマリオ3情報交換の場にしよう。待ってるよ。


フライデースペシャル80
SUPER MARIO BROS. 3
TM
FRIDAY SPECIAL
スーパーマリオブラザーズ3
完全必勝本
定価390円
〔超特大A全マップ〕
A全とは紙の大きさの基準のひとつで、その寸法は841mm×594mm。駅などに貼ってある特大のポスターなどによく使われるサイズです。
でっかーい
この大きさの32倍の
特大マップつき!!
役に立つ
10月23日発売予定
★新・無限増殖技発見!!
★最短攻略ルート全ワールド掲載!!
JICC
JICC出版局

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE

HOT GAME SCANNER

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー



ファイナルファンタジーII

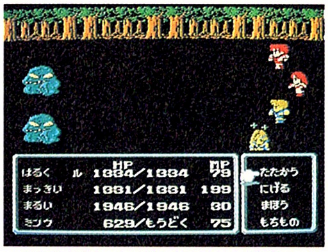
日に日に盛り上がってくるFFIIへの期待。発売日も近づいて、旅立ちの日も間近か。というわけで、今回は、プロローグともいうべきスタートのようすを紹介。一足さきにフィンへの道のりを楽しんでほしい。

文／RYOII

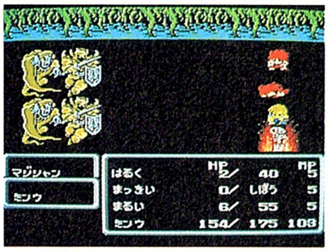
コミカルな中にも恐怖がうずまく、超過激な戦闘シーンだ！



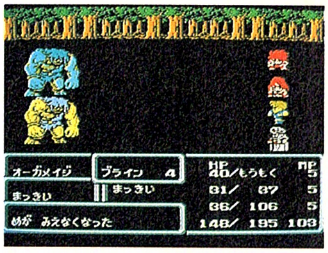
▲クィーンビーとホーネットの集団攻撃だ。Iとは違って攻撃は前の4匹をまず倒さないと後ろの敵は攻撃できないぞ



▲猛毒を受けると頭のうえにお星様が。単なる毒ならすぐに回復することもあるけど、猛毒は解毒剤がないとだめだ



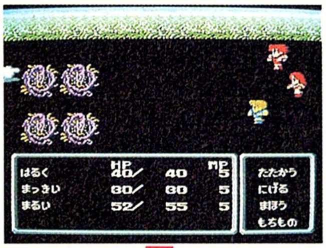
▲ひぇー、マジシャンの魔法攻撃はシビア。はるくは重傷だし、まっきいは死んじゃってミンウも焼かれるぅ



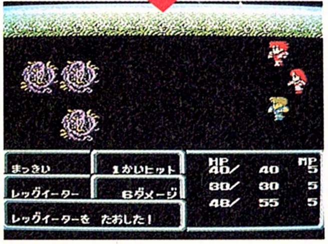
▲オーガとオーガメイジの攻撃だ。ブライン攻撃を受けてはるくが盲目になってしまった

▷戦　闘◁

武器や魔法によってグラフィックも変るんだ







戦闘シーンがよりシミュレーションっぽくなっていることは、前回紹介したとおり。武器や魔法を効果的に使わないと行く先々に出現する強力なモンスターに勝てないぞ。また、バラエティに富んだグラフィックにも注目！

魔法は有効に使おう



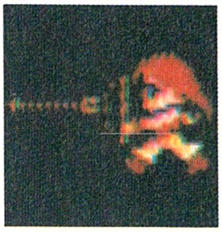
魔法は魔法屋で「魔法の本」を買うことによって使えるようになる。が、魔法といっても万能ではない。だから、ツボにはまった使い方をしないと損してしまうんだ。特に攻撃系の黒魔法はモンスターによって使いわけないと、(雪原のモンスターにブリザド使っても逆効果なように）まったく効果がない場合もあるからよく考えて使おう。

はるく



▲はるくの武器はブロードソード。これは結構使いでがあるぞ

まっきい



▲まっきいの武器はとび道具の弓だ。これは後ろからの攻撃が可能だからね

まるい



▲力持ちのまるいの武器はアクス。これは、スタート時では最も頼れるのだ

☆体力回復は宿屋がいいね☆



▲体力回復にはアイテムを使う手もあるけど、やっぱり宿屋がいいね。安いし、完璧に元気になるし



▲宿屋のおねえさんにおやすみなさいを言って、ベッドへ直行。睡眠のグラフィックもあって芸が細かい



▶今回はフィールド上だったら、どこでもセーブできるようになった。しかも、4ヵ所セーブできるから、こまめにセーブするようにしようね

メンバーの特長を把握しよう

Iでは各メンバーの職業が決まっていたんだけれど、IIではははっきりした職業分けがされていない。でも、写真を見るとわかるように、ステータスが細かくわかれていて、成長するにしたがって個性が発揮されるようになっている。個性が出てくるにしたがって、その人物の職業も徐々にわかってくるんだ。特に熟練度の部分は、使った武器の熟練度がアップするようになっているので、おのずと使用武器や攻撃方法も変わってくるわけだ。

さらに、体力やすばやさ、知性などのステータスだって、その人によって成長率が変化するから、各メンバーの特長をよっくとらえて攻撃パターンを考えるようにしよう。たとえば、弓が得意な人間や体力のない者は後方からの攻撃。剣やおのに長けた強者は前面にといった具合に。

まずはメンバーのどのステータスをのばしてあげるのがいいか考えるんだ。

はるく(フリオニール)

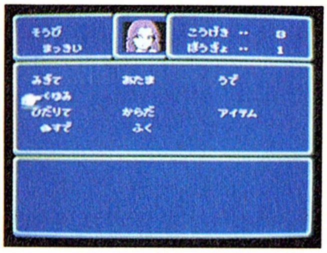


武器としてブロードソード、防具バックラー、そして皮よろいを装備している。とりあえず、利腕の右手にブロードソード、左手にバックラーを持たせ攻撃型にセッティング。これで攻撃力10、防御力2となるわけだ。できれば、頭か腕にもう1つ防具がほしいところだね。なお、武器が剣なので、攻撃フォーメーションでは前に配置しないといけない。



ご覧のようにはるくのステータスは「ちから」から「せいしん」まで10と、とてもバランスがとれている。熟練度が0なのはもちろんまだ戦う前、スタート時のステータスだからだ。とりあえず、はるくはブロードソードで戦うことになるので、新しい武器をもつまでソードの熟練度がアップすることになる。ちからが低いうちに重い武器を持っても能力は発揮できないぞ。

まっきい(マリア)



まっきいがあらかじめ装備しているのは、弓と服だけ。だから、攻撃力も防御力もきわめて低いんだ。ただ、武器が飛び道具の弓であるから戦闘シーンでは後方から攻撃できるのがメリットだ。だから、前面にはるくやまるいがいるかぎりダメージを受けることがない。といってもこれではあまりにか弱いので、防具を買ってあげようね。



女の子なので、ちからと体力がなくて、そのかわりすばやさと知性に優れている。ヒットポイント(HP)も3人の中で20ともっとも少ないので大切にしてあげなければいけない。武器が飛び道具のため命中率がちょっと低い。また飛び道具はあまり攻撃力がない。だから、まっきいは戦いのときでも、他のメンバーと違った戦いかた(防御のしかた)を考えてみよう。

まるい(ガイ)



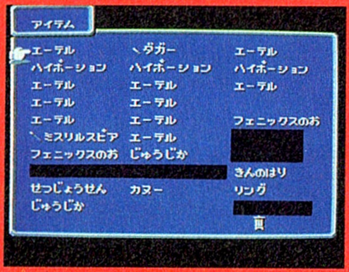
まるいの装備はアクスと皮よろい。アクスの威力は絶大で、攻撃力17というのは心強い限り。でも、これはパワーのあるまるいならではの武器といえる。これで、もう少し防御力をアップさせてあげれば、スタート時の戦闘ではかなりの力を発揮してくれることになる。武器はアクスつまりオノだから、まるいも戦闘フォーメーションではポジションは前となる。



見るからに力持ちのまるいのステータスではちからと体力に優れているが、すばやさに欠ける。そのため回避率が弱い。しかし、命中率と魔法防御の数値は高く、ヒットポイントも40と多い。

また、体力があるからお金が貯まったらそのパワーに見合った武器を調達してあげればかなり強力な戦士になる可能性があるということだ。

☆ パワーアップするとスゴイ ☆



◀成長していくとアイテムをひろったりもらったりでどんどん増えて行く。でも、持てる数には限界があるので、必要なくなったアイテムは屑かごへ捨ててしまうんだ。前回はポーションが生命線というところがあったけれど、今回はそれほどでもないようだ。アイテムの使い方をよっく考えよう

▶成長するとステータスもガンガン上がって行く。ただし、熟練度は使っている武器の種類が違うと違う種類の熟練度がアップして、分散してしまう。だから、はるくだったら剣系の武器をずっと使用したほうが剣の熟練度が上がって戦闘に有利だ。盾の場合、熟練度がアップすると回避率が上がるぞ



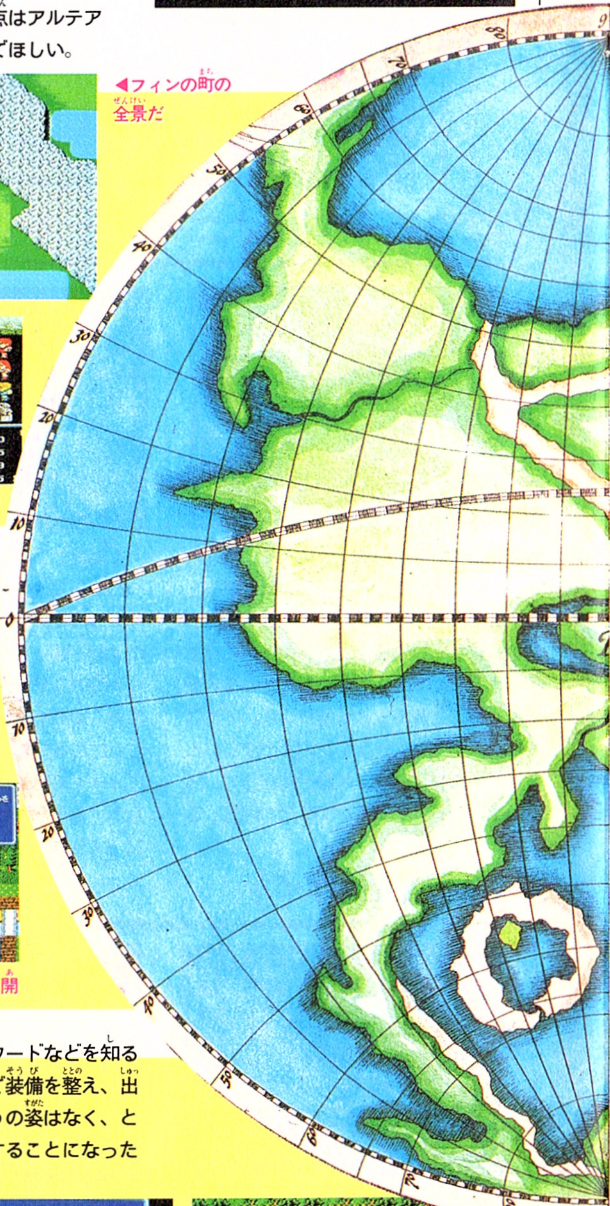
これがアドベンチャーワールドだ！



これが今回冒険するファイナルファンタジーIIの世界の全体図だ。といっても地球儀のように表示されるのですべての世界を見るには、地球儀を回すように世界を徐々に✚キーを使ってスクロールさせていくことになる。

この全体マップの出しかたは、前回のような隠しコマンドによるのではなく、あるアイテムを手に入れた後、その使い方に関する情報を聞けば見ることができるようになっているんだ。そのアイテムもスタートして割りと早い段階で手に入るはずだから、マップを書く必要はないし、迷うこともなくなると思う。

さて、それではスタートしてから最初はどのように進んでいくのか、ワールドマップを参照しながら進んでみよう。スタート地点はアルテアだから、そこから読んでほしい。



フィン

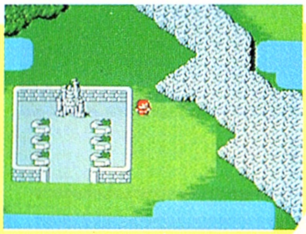
ここは帝国軍と反乱軍との間でもっともはげしい戦いが繰り広げられた町だ。その結果、反乱軍は破れアルテアへと撤退を余儀なくされた。今では帝国軍の兵士に占領されてしまっている。しかし……。



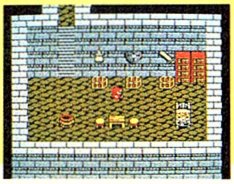
◀フィンにある酒場の中。敵がいっぱいだ



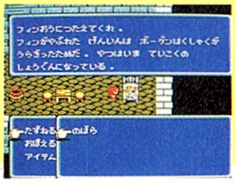
◀フィンの町。宿屋の前に敵がいて入れない



◀フィンの町の全景だ



◀フィンの町のどこかに味方がいるのだ



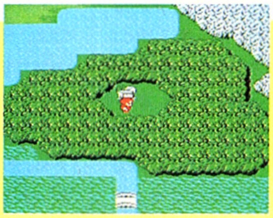
◀フィンはボーゲン伯爵の裏切で負けたのだ



▲フィンで敵と接触するとこうなるのだ

ガテア

アルテアからフィンへ行く途中に存在する小さな町だ。フィンでの帝国軍と反乱軍との直接戦争には巻き込まれなかったが、フィンが占領されたことを知った人々は町を離れてゆき、人影はまばらになってしまった。しかし、ここで、フィンに関する情報を聞くことができる。その情報によると、反乱軍全員が撤退したはずのフィンに、まだ味方が残っているという。その人間は、はたして何をしているのか。帝国軍側に寝返ってしまったのか。はたまた……。



▶アルテアとフィンの間にあるガテアの町



▲フィンの城の扉は開かないとのことだ



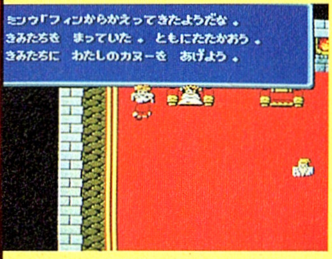
◀ガテアにいる人とは必ずお話ししよう



◀小さな町だけど、ショップも存在するよ

アルテア

すべてはここアルテアから始まる。ここには、フィンから逃げてきた国王、ヒルダ、ミンウなどこれから戦力になってくれる者を始め、多くの人間が住んでいる。また、この町には反乱軍のアジトもあって、旅立ちに必要な情報、フィンの町へいくこと、そして合言葉ともいえる〔のばら〕というキーワードなどを知ることになる。ここで持ち金の範囲内で装備を整え、出発の準備をしよう。しかし、ひらぼうの姿はなく、とりあえずは3人パーティーで冒険をすることになったのであった。



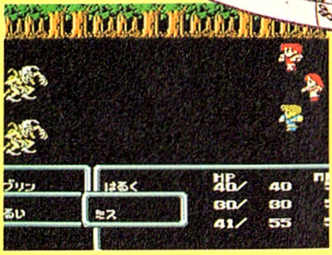
▲最初は反乱軍のヒルダにも3人の若者は戦士として扱ってもらえない



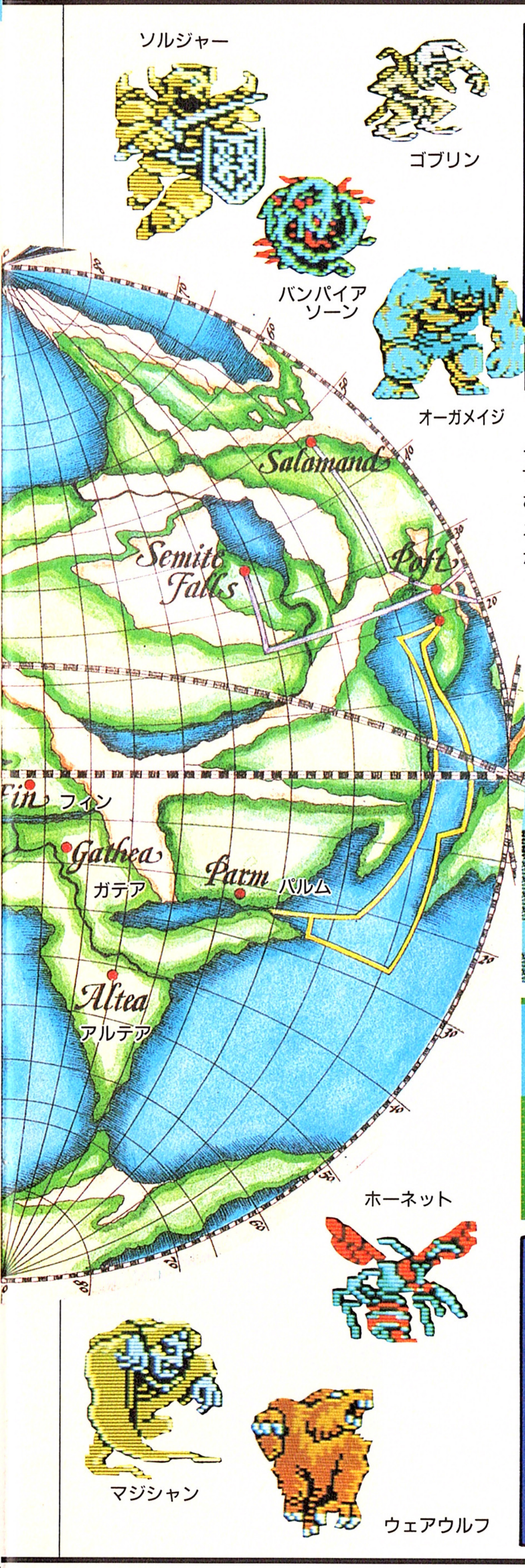
▲しかし、フィンへの旅を終えて帰ってくると戦士として認めてくれる



▲そして、ひらぼうの代りにミンウが仲間に入ってくれたのだ



▲最初に出現するモンスターの1つでゴブリンだ。このあたりは弱い



雪原地帯の町・サラマンド



▲ここは雪原地帯にある町。この中にはいったい何があるのか



▲町の内部も雪化粧していて白いのだ。あまり人の姿がない



▲どうやらサラマンドという町のようだ。男達がいない

パルム

ガテアの町から東へすこし行ったところに、パルムという町がある。この小さな町は、帝国軍による世界侵略が始まる前は、多くの船が行き交う活気のある港町だった。しかし、海に帝国軍が放ったモンスターが出没するようになりしだいにさびれていったのである。

海にはモンスターが徘徊しているが、この町はまだ帝国軍の魔の手はのびていなかった。そして、今でも1人の男がポフトとを結ぶ小さな不定期の連絡船を細々と運航させていた。

その男が言うにはポフトの町もまだ帝国軍の侵略は受けていないということであった。連絡船の運賃は32ぎる。意外に良心的な料金である。とりあえず、ポフトまで足をのばしてみるのがいいかもしれない。危ないと思ったら、すぐに戻ってくればいいのだから。

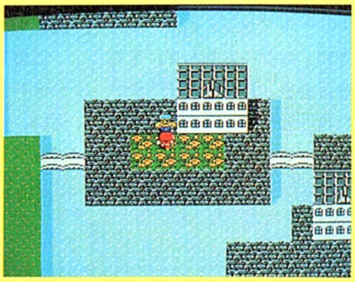
しかし、気をつけなければならないのは、帝国軍に占領された町（フィンのように）では、町の中でも突然戦闘シーンになってしまうことがあるということだ。これはパーティーが瀕死の重傷のときはかなり厳しい。見知らぬ町へ入るときは、できるだけ情報をかき集めて予備知識を持って進んでいくことだ。場合によっては、人間の姿は見えず宿屋や武器屋がオープンしていないということもあるから。



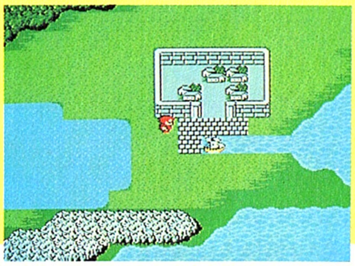
◀情報によるとパルムやポフトの町はまだ帝国軍の攻撃をうけていないということだ



◀彼は船を持っていて、お金さえ払えば、ポトフまで連れていってくれる。運賃は32ぎる



◀町の中にぽつんと湖に浮ぶ家に海賊らしき人物がいる。彼は敵か味方か？

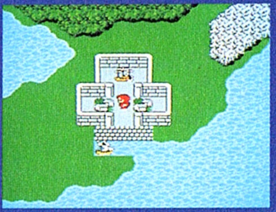


◀お金を払うと、パルムの湾に停泊している船にのることができるんだ

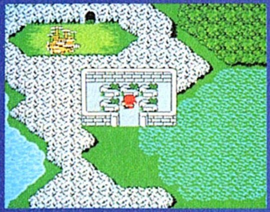
移動には乗り物が大活躍!!



▲ある町の酒場での情報。シドのあにきは飛空船を持っている



▲シドにお金を払って飛空船を飛ばしてもらおう



▲あんなところに敵の要塞の巨大戦艦がある



カセット／ナムコ／11月18日発売／¥5500

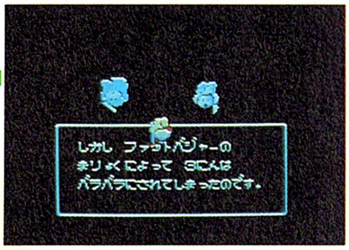
THE TALE OF KAIJYU

貝獣物語

11月の発売をひかえて、ググッと人気がアップしてきたナムコの新作RPG「貝獣物語」。今回はゲーム序盤の進め方を中心に、もう一度このゲームの内容にくわしく触れていきたいと思う。これでキミも貝獣博士っ！

文／私迫主税

1人＋3匹の勇者は大魔王ファットバジャーに挑む！



遥か昔、この世界には背中に貝をつけた貝獣という生き物が棲んでいました。貝獣達は世の中の守り神として「貝獣島」で楽しく暮していました。

貝獣島には、島のお守りとして3つの貝がまつられていました。昔は4つあったその貝も、1つは暗黒大魔王との戦いで遥か彼方に飛ばされてしまったのでした。

貝獣島には古くからこんな伝説があります。

いつの日か再び暗黒大魔王が蘇る時、天空の彼方より火の貝をまといし勇者が舞い降りる。その時こそ4つの貝を揃え、大魔王を封じ込めよ！

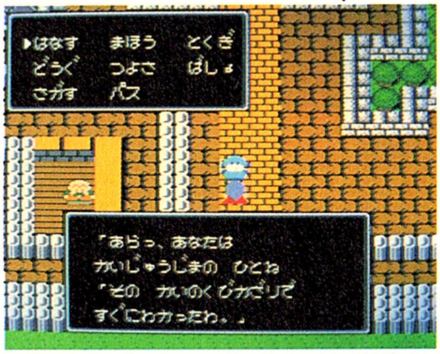
貝獣物語って何だ？という人は、まずここを読もう！

画面を見た感じでは、よくあるタイプのRPGに見える貝獣物語。確かに「平面スクロールマップ」とか「コマンド入力方式」のゲームなんて、それこそクサる程ある。しかし、天下のナムコがそれだけのゲームを作るわけがないぜ。そう、この作品には「マルチキャラクター制」っていうのが導入されて、今までのゲームにない幅広い展開が可能になったんだ。

このテのゲームでは、複数のキャラクターがパーティを組むのは常識に近い。昔は主人公一人で冒険に行くのは当然だったのに、幅広いゲーム展開を求める為にパーティ制となった。しかし、今はそれすら飽きられようとしている。次にくるのは何だ？　これがマルチキャラクターである。

4人のキャラクターはパーティを組むけれど、その全員が主人公なのだ。だから各自がバラバラに冒険したっていいし、2人ずつ、または3人と1人なんていう変則的な2組のパーティを作ることだってできるワケ。キャラクターは4人までという制限はあるものの、それ以外は自由。2人は冒険、残りの2人は町で情報収集っていうのもおもしろいかもね。

どうかな？　たったこれだけのシステムなのに、ゲームが見違えるようにおもしろそうに感じるでしょ？　その他の細かい点は読んでいくうちにわかってもらえると思うので、ここでは省略。



▲RPGの基本は会話から。人の話してくれる内容にはそれとなく重要なヒントが隠されているものだもんねぇ



▶広い大陸を旅するパーティ。ソフトには立派なマップが付いてくるから迷うことはないだろうけど、それに載っていない場所だってあるぞ

☆コラム　戦闘モードについて

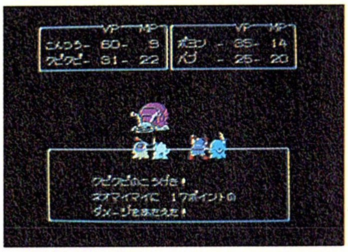
現在のファミコンRPGの戦闘モードで最高とされているのは「ウィザードリィ」をベースとした複数対複数の戦闘システムである。ドラクエシリーズでも採用しているぐらいなのだから、その魅力は折紙つきだね。

で、貝獣はというと、これもそのシステムを取り入れている。なーんだ、つまんねぇーって言っているキミ！　話は最後まで聞きなさい。貝獣には、どの敵と戦うのかを自分で決める「マニュアルモード」とファミコンまかせの「オートモード」があるんだ。慎重に戦いたい時はもちろんマニュアル。だけど、面倒くさかったり、どういう戦法がベストなのかわからない時は迷わずオートだ。敵の強さや特徴を考慮した上でファミコンが戦法を立ててくれるんだからね。いやー、コイツは便利便利。

★コラム　パーティ・マジックについて

「ゲッターロボ」っていうアニメを知ってるかな？　3つの戦闘機が合体してロボットになるんだけど、その組み合わせで全く違った3種類のロボットに変形してしまうという点が感動モノだった（知らない人はお兄さんやお姉さんに聞こうね）。

貝獣ではそれを意識したわけじゃないと思うけど、パーティの組み方で、レベルに関係なく特別な魔法が1つだけ使えるのだ。パーティの人数や、それを構成するメンバーで全く違う呪文が使える──なんとなく得した気分だよね。これがパーティ・マジックなんだ。まさに貝獣版ゲッターロボってな感じかな？



▲大陸をウロウロしていると……出たっ！姿はカワイイけど、その外見にダマされてはいけないぞ。ゴリゴリいじめてやれっ！

火の貝の勇者

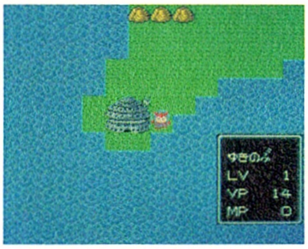
「火の貝」っていうのはストーリーの部分にもあったように大魔王との戦いで遥か彼方へと飛ばされてしまった貝のこと。この貝はゲームの舞台となるシェルドラド大陸から遠く離れた地球へと飛ばされ、そこで一人の少年の手に届く。彼は貝獣島の危機を察し、この貝を携えてやって来るワケだ。つまり、これがキミ——火の貝の勇者——なのである。

魔法は苦手だけど体力は一番多いんだ。レベルアップすると各キャラクターは特技をマスターする。火の貝の勇者はカンフーの〝ドラゴンハンド〟だぞっ!



●火の貝の勇者のパラメータ

体力	………14
魔力	………0
攻撃力	………6
守備力	………4



▲ゲームスタート直後、キミは南東のマイヨーの王の前にいる。話を聞け!



▶マイヨーの城はシェルドラド大陸の南東だ。まずはパールを貯めるのがベスト

大気の貝クピクピ

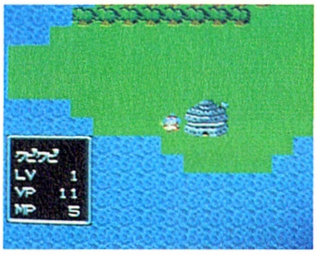
大気の貝を持つのはクピクピだ。攻撃力、守備力は共に多いし、魔力もなかなか。だけど、クピクピは戦闘中心ではなく、魔法中心で冒険していくことになるだろう。えっ、なぜかって? 答は簡単。体力を回復させる魔法を使えるからだ。RPGの職業でいうならば「僧侶」てな感じだねぇ。

クピクピの特技は「ゲームのセーブ」。町の教会でもセーブできるけど、フィールドのセーブも実にありがたいものだぜ。うん。

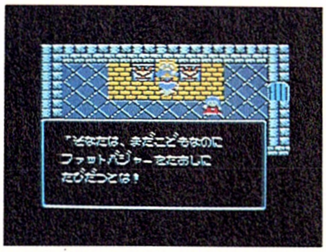


●大気の貝クピクピのパラメータ

体力	………11
魔力	………5
攻撃力	………6
守備力	………6



▲大気の貝クピクピは子供だけど、大魔王を倒すべく立ち上がった勇者だ!



▶体力回復の魔法が使えるクピクピは、まず東へ進み、勇者とパーティを組もう



水の貝ポヨン

ポヨンは水の貝を持ったキャラクターだ。攻撃力と守備力は4人のキャラクター中、クピクピと並んでトップ。だけど魔力が少ないので、剣による戦いが中心になるんじゃないかな? 魔法も少し使える戦士ってところだね。欲ばりな人におススメのキャラクターなのだ。

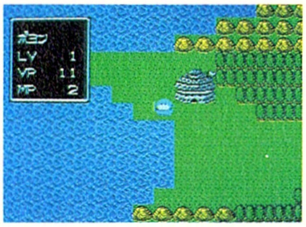
特技は〝ランダムワープ〟。つまり、デタラメにワープするわけだ。ワープする先が決められないの? なーんて言ってるキミ! 甘いゾ! 確かに効率良くゲームを進める上では役に立たないかもしれないけど、行く先が決まっていないというのは魅力でもあるんだから



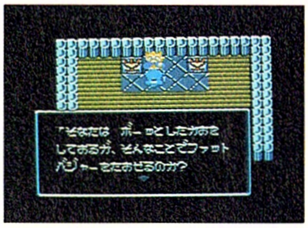
ね。なんか目的のない一人旅みたいで楽しいと思わない。もしかしたら行ったことのない場所にだって……。

●水の貝ポヨンのパラメータ

体力	………11
魔力	………2
攻撃力	………6
守備力	………6



▲ポヨンは水の貝を持った勇者。シェルドラドの北西、バルデンベルデの城からスタートだ。進路は南へとろう!



▲特技「ランダムワープ」をマスターするために、まずはレベルアップをくり返せ! マスターしちゃえば楽勝さ!

大地の貝バブ

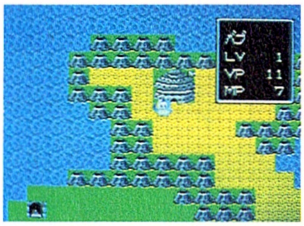
最後のキャラクターは、大地の貝を持ったバブ。変な名前っ! なんて言わないで、実は役に立つキャラクターなんだからさ。攻撃力は他の3人より1だけ少ないけれど、なんと魔力がズバ抜けて多いのだ。しかもレベルアップすると、攻撃呪文をガンガン覚えてくれるので、RPGはやっぱり戦闘だぜってな人におススメしておこう。

ところが、彼の特技はそんな攻撃的な性質の反動からか「エスケープ」なのだ。エスケープとは文字通り「敵から必ず逃げることのできる能力」である。これは何度でもバシバシと使えるワケではないので、ここ一番で使うようにしたい。実に役に立つキャラクターといえるだろう。



●大地の貝バブのパラメータ

体力	………11
魔力	………7
攻撃力	………5
守備力	………6



▲大地の貝を持ったキャラクターはバブ。北東のレハラッタ城からスタートすることになる。合流は少しキツイ?



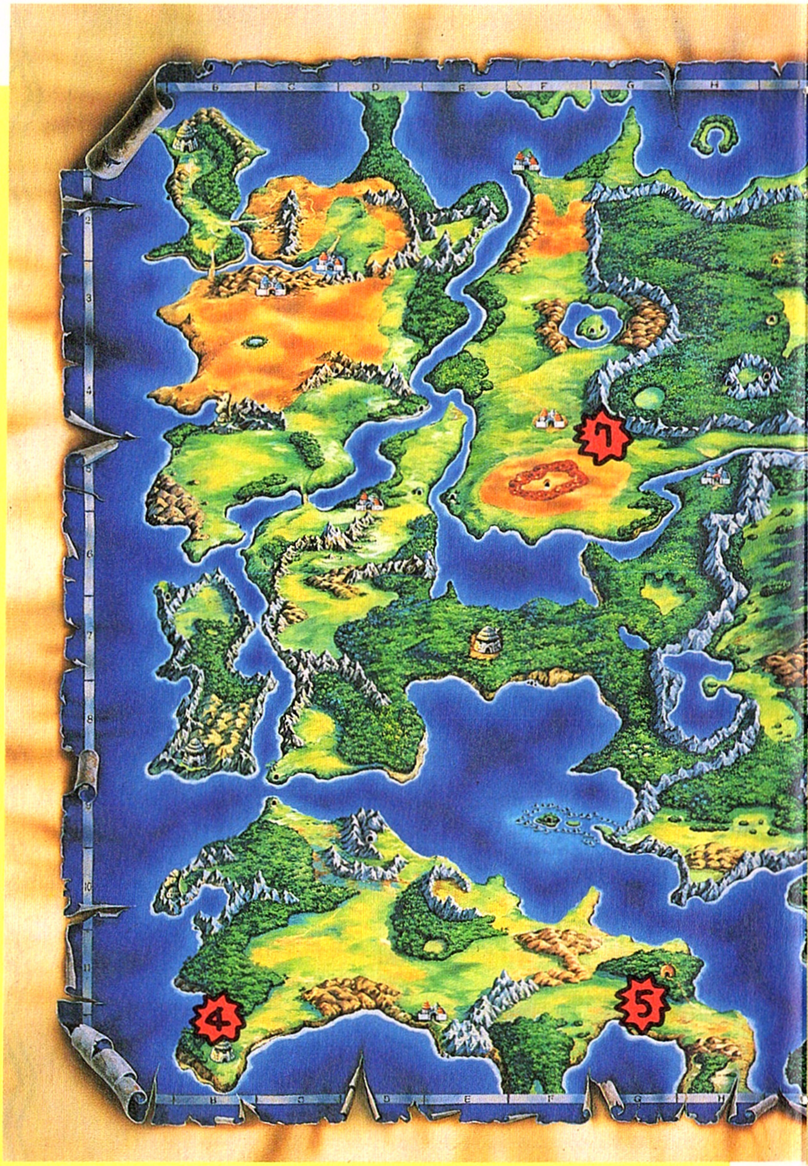
▲火の貝の勇者とクピクピが合流してそれにバブが加わる。他にも進め方が色々あるので自分なりの作戦を組もう

これが貝獣物語の

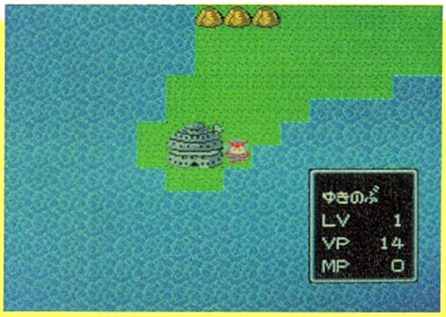
さーて、発売も近いことだし、この辺で舞台となる「シェルドラド大陸」のマップを公開しちゃおう！見出しにもあるように不完全マップというのは、まだ全部公開できないってことだ。残りは自分でプレイして色々と発見してほしい。

左から右へと流してある写真は実際のゲーム展開に沿ったものだ。スペースの都合上、ある程度簡略されているものの、続けて読んでもらえれば、貝獣物語というゲームの流れがわかってもらえると思う。いや、もらえるはずだ。そうでなくてはボクが困る。みんなにゲームのおもしろさを伝えるのが仕事なんだからねえ。もしも、内容がわからなくても、わかったフリをしなさい。これは命令だ。

また、写真の番号は地図のそれに対応していることは言うまでもないぜっ！



▶ゲームがスタートしたら、とにかく城や町の人と会話をして情報収集だ。それが終わったら次に買い物。必要なアイテムは水筒、シルバーキーの2つ。ポイズンノンも欲しいなぁ。準備ができたら出発！

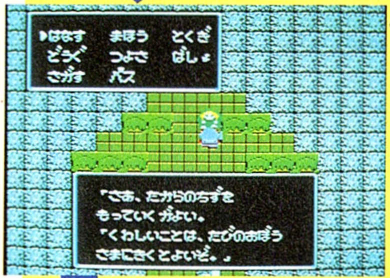


1



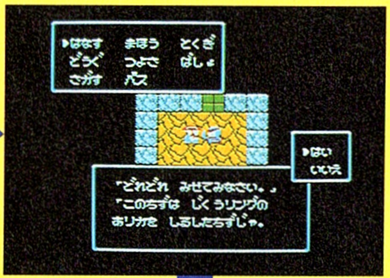
◀写真の脇にある番号は中央のマップと対応しているので、そちらもよく見るように！さて、外に出たのはいいけれど、まずはどこを目指せばいいのだろう？そうそう、まずは「おババ」に会えって町の人が言ってたでしょ。そこから行ってみようか。おババの住んでいる場所は城の西、2つ目の岬の先端だ。レベルが少し上がったら、さっそく出かけようぜ。

2



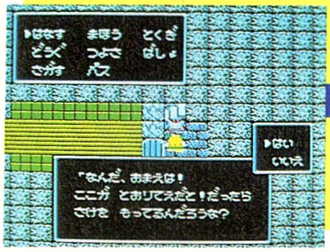
◀ここがおババの住んでいる場所だ。最初から持っているアイテム「心の石」を彼女に渡すと、キミを勇者だと認めてくれる。さらに宝の隠された場所を示す地図をもらえるのだ。「時空リングのある位置」を示すものらしいけど、くわしい事は「旅のお坊さま」に聞くしかない。

3



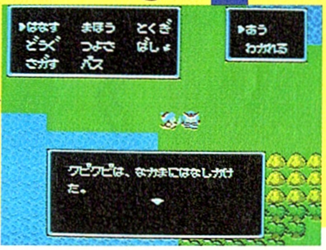
▶で、次に旅のお坊さまを捜すことになる。彼はここより北西、コムナール砂漠を越えた神殿にいる。神殿はモアイの像のような形をしているのだぞ！

4



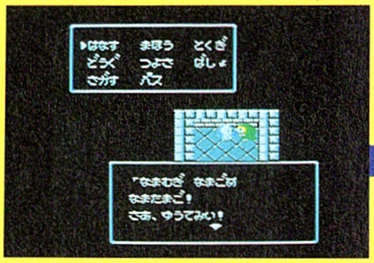
◀さて、これでやるべき事は終わった。次はクピクピと合流である。ところが扉をゴブリンが守っている。酒を用意しておけ

5



◀ある程度進んでから、パスコマンドで操作をクピクピに移す。これでパーティが組めたぜっ！

6

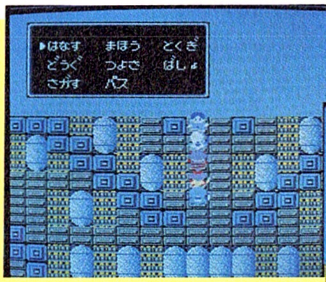


▲貝獣物語にはおもしろいイベントが数多くあるけれど、その中でも笑えるのがコレ。何と早口言葉をやらされるんだ。一体何の意味が？

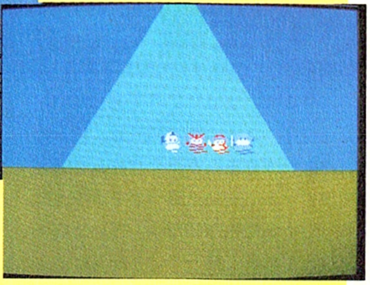
不完全マップだ！

ここを読んでいるキミは、もう下の写真を見てゲームの流れがわかったと思う。えっ、まだなの？早く読んでよ。…………（しばらく待つ。）さて、読み終わったね。序盤にやるべき事は、それぞれの城の近くにいる「おババ」と少し離れた所の神殿の「旅のお坊さま」に会うこと。ただし、フィールドでは敵のモンスターがガンガン登場するので、それなりの準備が必要だ。まず、水筒とシルバーキーは絶対に必要。さらに毒を持ったモンスターの対策にポイズノン（毒けし）も欲しい。欲をいえば体力回復剤（カミダノミン）も1つ。まぁ、これだけあれば何とかなるんじゃないかな？とりあえずは城の外で経験値とパール（お金）を稼いで、それぞれのアイテムを購入していこう。これRPGの定石なり！

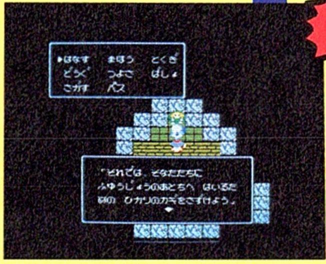




◀気が付くと、パーティは奇妙な場所にいた。ここが「浮遊城」なんだ。そこには一人のエスパーがいて……あとは秘密



▶うわーっ、吸い込まれるゥゥー！天空からの光を浴び、パーティの体は宙に浮いた。一体どこまで行くのだろう？



▲天の巻、地の巻を持って「ヨーダダおババ」の所へ行くと、光のカギをくれるんだ。これさえあれば浮遊城に……！



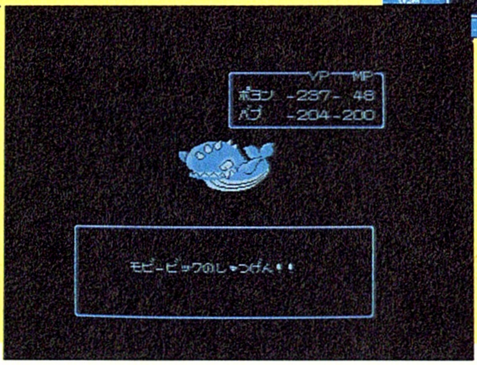
▲険しい山々に囲まれたこの場所が浮遊城の跡地だ。ここで「時空リング」というアイテムを使うと……。ドキドキ！

▶マグロだ、マグロっ！と叫んでいる老人は、実はプカシップというアイテムの唯一の所持者なんだ。そう、ここで彼からこのプカシップを手に入れることになるんだ。だけど、キミがあるアイテムを持っていないとダメ。プカシップとは4人乗りの船。つまり、やっと4人で海を冒険できるようになるワケだね。





◀ある町ではボートが手に入る。だけどその値段は2600パール。高いなぁ。手っとり早くパール（お金のこと）を稼げる方法ってないかなぁ？　えっ、あるの？でも、まだ教えてあげられないの。残念



◀ボートは二人しか乗れないのでパーティが弱い時はあまり遠出をしない方がいいだろう。さて、十分に強くなったら次なるイベントは「モビーピック」というクジラとの対決なのだ。敵は一匹だけど強いぞ！コイツを見事に倒すと、今度はその腹の中へと入っていく（！）。そこには一人の男がいて、何やらワケのわからない言葉を口走っているぞっ！



ディスク／データイースト／11月下旬発売予定／¥3300

DETECTIVE S.JINGUJI-DANGEROUS TWO.

探偵 神宮寺三郎・危険な二人(前編)

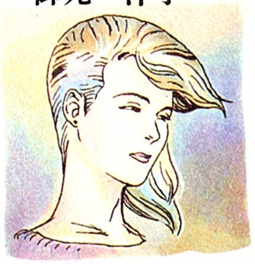
探偵神宮寺三郎シリーズも、これで3つめになった。数あるAVGの中でも、ひときわハードボイルドな雰囲気が漂う、個性的なゲームだ。今回は、事件が起こるまでのプロローグを紹介するぞ！

文／S－MAN

さらに鋭く、探偵・神宮寺の直感が冴える！

AVGは、やはりこうでありたい。データイーストの開発諸氏は、大人の世界のシブさを、子供にゲームを通じてアピールしたい。きっとそう思ってらっしゃるにちがいない。だいたいAVGってのは、持っている思考能力をフルに使って解いていくもんだから、その考え方を、大人っぽい考え方でシミュレーションするゲームがあったっていいよね。そんなわけで、精神年令がいまだ子供のワタシとしては、とっても好感が持てる1本なのだ。操作方法とか、レギュラーキャラは、もちろん今までと同じ。舞台は一転して、F1や8時間耐久レースで有名な、鈴鹿のサーキットへ。もともとグラフィックはよかったけど、今回のは一段と凝っているぞ、なんせレース観戦のシーンでは、ちっこいバイクがちゃ～んと走り去っていくんだぜ。見所いっぱいね。

御苑　洋子



神宮寺三郎



これが基本コマンド操作だ！

このゲームはシリーズものだから、主役の神宮寺三郎をはじめとするレギュラー陣は、今までとほとんど同じだ。そして、捜査の進め方の要となるコマンド操作も、これまた同じ。AVGの中では、一番オーソドックスなタイプのものだ。一応、紹介しておこうね。

ばしょいどう……どこかへ移動したいときに使う。

きく……人に質問するときに使う。

ひとしらべる……人の素姓を調べるときに使う。

ものしらべる……周囲にあるものや証拠品などを調べるときに使う。

なにかみせる……人に証拠品などを見せて反応を伺うときに使う。

まわりみる……あたりのようすを伺うときに使う。

よぶ……人を呼び出すときに使う。

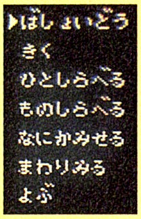
とる……証拠品などを採るときに使う。

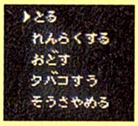
れんらくする……連絡するときに使う。(ただし連絡するあてがある場合にのみ)

おどす……的を得ない相手に対して強制的に答えさせるときに使う。

タバコすう……神宮寺が、気を落ち着かせ何かを考える。推理するときに使う。

そうさやめる……セーブされる。











俺が殺人犯になった日

――遠くで誰かが俺を呼んでいる。この聞き覚えがあるダミ声……。熊野警部だ。しかし、こんな時間にいったい何だというんだろう？

「神宮寺君。起きたまえ。私だ、熊野だよ。まったく君にはすっかり騙されたよ。まさか君が犯人だったとはな。」

熊さん……。いきなり何を言いだすんだ？　俺には訳がわからなかった。

「君が犯人だということで、私の信用もガタ落ちだ。え？　なんで君が犯人だということがわかったのかって？　それは……。まぁ、タバコでも吸って気を落ち着かせて聞いてくれ。マルボロじゃなくて恐縮だがな。」

俺は、タバコを深々と吸い込んだ。……ウグッ、い、息ができない……！

「君が殺人犯として世間の目にさらされるなんて、私にはとても耐えられないことなのだ。そのタバコには薬が仕込んである。あまり苦しまずに死ねるそうだ。さらばだ、神宮寺君……。」

そ、そんな馬鹿な……。だ、誰かそばにいないのか！　俺は冷静さを失い、大声を張り上げて洋子君を呼んだ。

クッ、目が見えない。洋子君、どこにいるんだ……。うわぁぁぁぁぁ!!!











俺は気を取り直して、洋子君とサーキットへ向った

悪夢から覚めた朝

おぉ、ゆ、夢だったのか……。目を開けると、目の前には洋子君が、いつもの笑顔とともにたたずんでいた。

このところ厄介な仕事に追われて、どうやら俺はだいぶ疲れているらしい。今の俺は、一杯のブランデーで、いとも簡単に天国に行けるというわけか……。昨日の晩、そのままソファーから あの世へトリップしてしまったらしい。しかし、なんという悪夢なんだ！ いささか気が滅入った。



「先生、なに寝ぼけてるんですか？ ま〜たソファーで寝ちゃってぇ。まさかとは思いますけど、私との約束、忘れてないでしょうね？ 先生？」

そういえば、俺は今日、洋子君と鈴鹿のサーキットに行く約束をしていたのだった。洋子君の友人、たしか岡崎京子という名だったと思うが、京子の亭主・岡崎慎二は、日本を代表するライダーだとか……。たまにはバイクのレース観戦も悪くない。俺は、ふと、昔乗っていたドカティを思い出した。

「それじゃ、私は車のところで待って



いますから、早くきて下さいねっ！」

身支度を整え、俺は洋子君ご自慢の黄色いビートルのところへ向った。階段が、俺を再び天国へと誘っている。……うぅ、完全に二日酔いだ。

サーキット

洋子君のドライビングは、なかなかのものだ。彼女の運転なら、安心して身を任せられる。俺は助手席でゆっく



り眠ることにしよう……、と思った矢先、カーコンポからは大音量のヘビメタが流れ出し、俺の頭はグチャグチャにかきまわされた。俺は、少々ふてくされながら、タバコに火をつけた。

「先生、前にも言ったと思いますけど、このクルマの中は、禁煙なんですからね。少しの間、我慢して下さいね。」

ただでさえ鈴鹿までは距離があるのに、いつもの3倍くらい長くドライブしていたように思えた。そろそろ鈴鹿だ。サーキットの駐車場に車を止め、俺たちはまず岡崎選手の所属するレーシングチームCCRのピットへ向った。

「先生。ここは禁煙なんですからね。あんまり恥ずかしい真似しないで下さいね。それじゃ私、京子を探しにいってきますね。」



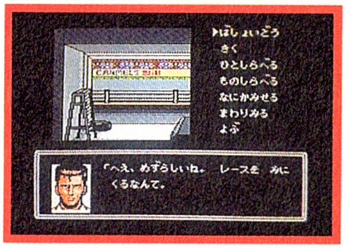
ライダー岡崎慎二

オイルの匂い、山積みのタイヤ……。ここはまさに、男の戦場といったロマンを感じさせる。そうだ、岡崎選手はどの人だろう？ 俺はあたりの人に尋ねてみた。岡崎選手は、マシンの側で入念に最終チェックをしていた。

「はい？ あなたは……？ あぁ、洋子さんのお連れの方ですね。たしか、



探偵さんだとか……。レースを観にきていただいて、有り難うございます。ぜひ、いいところをお見せしたいんですが、どうも体調がおもわしくなくって……。京子ですか？ さぁ、今まで一度だって僕のレースを観にきたことがないんですよ。今日だって、くる気があるんだかどうだか……。あっ、そ



れじゃ僕なにかと準備がありますんで、またあとでお会いしましょう。」

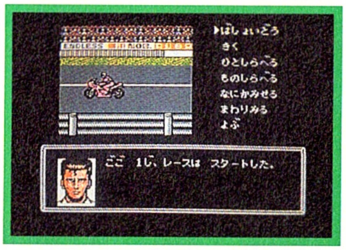
なかなか鋭い眼光の青年だ。しかし体調が悪いとか言っていたが、大丈夫なんだろうか。

岡崎慎二の妻・京子

仕事柄、悪いクセだとは思ったんだが、岡崎選手をサポートするピットクルーの人たちに、俺はいろいろと聞きまわってしまった。

「いや〜、今日はいいレースになると思うよ。ウチのバイクも絶好調だしね。へっ、京子ちゃん？ なんせ珍しいよなぁ、あの京子ちゃんがヤツのレースを観にくるなんてなぁ……。」

洋子君が戻ってきた。あのぶんだと、どうやら京子には会えなかったようだ。俺は洋子君に、岡崎選手から聞いた京



子の話をしてやった。

「そうですか……。そういえば京子が以前に、いつ事故が起こるかと思うと恐ろしくて観ていられないって言っていたのを覚えていますわ。でも、今日は絶対行くっていってたんですけどね。あっ、そろそろレースが始まるわ。ねぇ先生、コースのほうへ行ってみましょう。よく見えるはずですわ。」



岡崎選手はどこへ!?

大音響とともに、ライダーたちはいっせいにスタートした。俺は洋子君に連れられて、第1コーナーのフェンス越しに身を落ち着けた。何台ものモンスターマシンが、俺の目の前を通り過ぎていく。だが、肝心な主役、岡崎はまだこない……。そろそろスタートから30分になる。どうしたんだ……？ 先ほどの岡崎の言葉がフィードバッグしてくる。まさか……！

ピットに戻ってみると、事態は即座に把握できた。事故だ。やはり岡崎選手のマシンがクラッシュしたらしい。CCRの監督の細田という人が、俺に声をかけてきた。どういうわけか、俺



に病院までついてきてほしいという。部外者の俺が、なぜ……？ 俺は細田と一緒に、岡崎が担ぎ込まれた水野病院へ足を運んだ。ここで俺は意外な事実を知った。事故を起こした男は、岡崎のツナギを着た別人だったのだ。

そのころ、洋子君は京子のことが心配になって、レース関係者が寄宿するホテル、スズカ・インへ向かった。フロントで、石橋と名のる刑事と出会い、一緒に京子が泊まっている部屋へ同行したそうだ。そこで洋子君は思わぬ場面に遭遇する。京子は、何者かの手によって射殺されていたのだった。俺は19本目のタバコに火をつけた……。

さあ、いよいよ名探偵・神宮寺三郎の出番がやってきたようだ。ここから先は、次回でバッチシ紹介するぞっ！

カセット／SNK／12月26日発売／¥5500

GEBARA



ゲバラ

「怒」シリーズってワケじゃないけど、あのタイプの戦闘シューティングゲームの登場なのだ。だけど、むしろ「怒」よりもズェ～ンズェンおもしろいんじゃなかろうか、とワタシは思う。ヒサビシぶりの快感ゲーム！

文／S-MAN

さらに戦闘シューティングの興奮、昂ぶる！

生身の人間が、軍隊相手に突進していく、「ランボー的」戦闘アクションゲーム。SNKが最も得意とするジャンルのゲームが、この〝ゲバラ〟だ。さすがにこのテのモノに関しては定評があるだけに、かなり完成度の高い仕上がりをみせている。立体感がよく表れていて、色のキレイなグラフィック。いつもながらの2人同時プレイ。豊富なキャラに、ゲームバランスの良さ。どれをとっても、目の肥えたシューティングマニアを大満足させるはずだ。

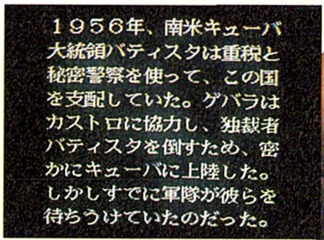
時は1956年。アメリカに隣接するキューバが、このゲームの舞台だ。悪徳政治家の独裁政権に支配されるキューバを救うために、主人公ゲバラが相棒カストロとともに闘いを挑む……という、いわゆる〝革命〟をテーマにしているのだ。ストーリーも過激だけど、中身もド過激。悪いヤツらを、次から次へとブッツぶす、あのカイカン……。さぁ。さっそく敵地へ上陸しようぜ！

ストーリーOF「ゲバラ」

1956年。南米キューバは、大統領バディスタが独裁政治を行なっていた。住民に重税を課し、秘密警察を結成させて、その支配をより強固なものとしていたのである。この邪悪な独裁者を倒すため、ゲバラとカストロは立ち上がった。

数名の仲間とともに密かにキューバ上陸に成功したが、すでに待ち構えていた軍隊の攻撃を受け、生存者はゲバラとカストロだけとなってしまった。しかし、たとえ2人だけになっても、彼らは闘わなければならない。自由のために……。

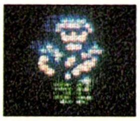




▲ゲームのスイッチを入れると、このようなデモ画面が現れる。これによれば、ゲバラのフルネームは、「チェ・ゲバラ」というらしい。〝英雄に捧ぐ〟っていうフレーズが、思わずソソってしまうのだ

革命の戦士ゲバラ。
熱き闘いが始まる……





1P ゲバラ
革命軍のリーダー的存在。キューバ市民の救世主となる人物である

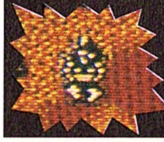


2P カストロ
ゲバラの頼もしきパートナー。ゲバラとともに革命に命を賭ける

強力なパワーアップアイテムを活用しよう！

ゲバラたちは、生身の人間ゆえにどうしても武器によるパワーアップが必要になる。当然のことながら、マシンガン程度のものは最初から装備している。だが、政府軍の軍備に対しては、あまりにも非力だ。そこで、以下のパワーアップアイテムを最大限に活用していきたい。これらのアイテムは、敵地のある場所を破壊するか、まれに出てくる赤兵士を倒せば、出現するぞ。

捕虜を救出せよ！



革命軍の捕虜を助けると+1000点、誤って撃ち殺してしまうと−500点

L ランチャー弾
障害物（土嚢）を破壊できる。飛距離が一番長く、連射が可能。かなり攻撃力が高い

F 火炎放射
障害物を破壊し、さらに貫通能力がある。銃弾よりも飛距離は長いが、連射は不可

B 爆裂手投弾
手投弾を投げたときの、爆風の範囲が広くなる。破壊能力が向上し、攻撃範囲が拡大

S 3ウェイ
ノーマルのマシンガン銃弾を、同時に3方向に撃つことができる。攻撃範囲が広がる

T 炸裂弾
ランチャー弾と同一の銃弾だが、爆発と同時にノーマル銃弾を3方向にバラまくのだ

C クリアボム
手投弾の最大のパワーアップアイテム。爆発すると同時に、画面内の敵を一掃する

K KILL
このアイテムは、取った瞬間に、画面が点滅して、画面内の敵を一掃するのだ

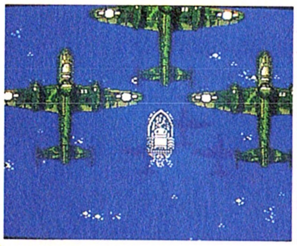
N ボーナス
これを取ると、ボーナスポイントがスコアに加算される。加算される点数は+1000点



1アップ
プレイヤーの残り人数が1人増える。ちなみに、セレクトボタンでサブ画面が見れる

作戦は失敗。だが彼の決心は固い

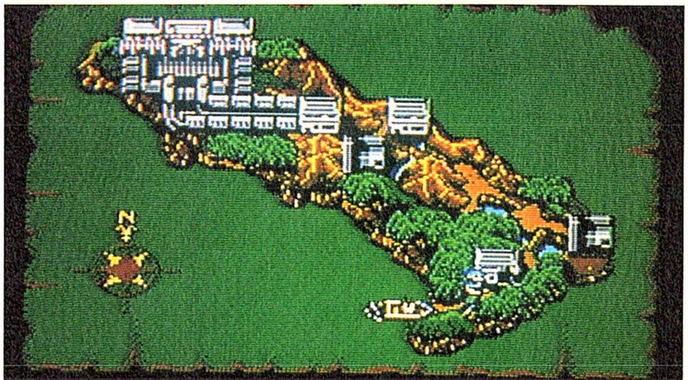
――ついに、我々の計画を実行するときがきた。3年間に及ぶ、緻密な政権奪取計画に、決して抜かりはないはずだ。敵地の侵略ルートは、ほぼ完璧に把握しているであろう。あとは、我



◀作戦は、はかなくも失敗した

我がいかに計画どおりに行動できるかなのだ。カストロ、そして同志諸君。我々は明朝未明、敵地南西の船着き場より上陸する。それまでに準備を万全にしておくように……。以上だ。

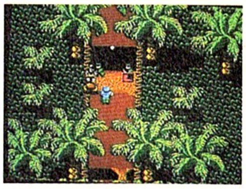
ゲバラたちの計画は、完璧かのように思えた。しかし敵は、ある筋からの情報をつかんでいたのだった。作戦は失敗し、同志の戦士たちは、上陸する間もなく散っていったのだ。だが、ゲバラとカストロの決心は揺らぐことはなかった。戦友たちの夢と希望を胸に、敵地の奥深くへと向かった。



ゲバラが、ある情報筋より極秘入手した政府軍秘密基地のマップだ。バティスタが隠れ潜む建物は、島の一番はずれにある。そこに行くためには、ジャングル・都市・炭鉱・下水道など、途中の数々の難関をくぐり抜けていかなければならない。セクションごとに、ボスキャラが出現して行く手を阻むぞ。健闘を祈る！

ACT1 ジャングルを突き進め

スタート地点は、島の船着き場だ。ここで早くも、政府軍との激しい銃撃戦を強いられる。だが、まだこのあたりでは歩兵を中心としたブロックなので楽勝だ。できるだけ捕虜を救出しながら、奥へ奥へと突進していこう。



◀スタートしてすぐのところにランチャー弾がある。早目に取ろう

ACT2 内陸部に突入するのだ

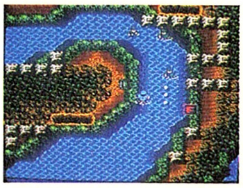
ジャングルを抜けると、そこはもう敵地の内陸部だ。古くも美しい建物が立ち並ぶ。ここから先は、政府軍の攻撃もさらに強力になっていく。特に敵戦車の猛攻には、十分な注意が必要だ。より強力なアイテムで対抗しよう！



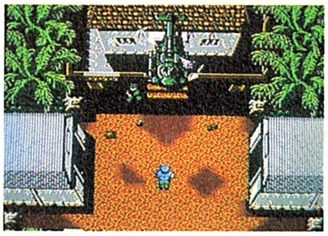
◀川には橋がかかっている。でも、水の中へも入っていけるのだ

ACT3 先は長い。油断するな

「パラマキ」を倒せば、とりあえず街を解放したことになる。しかし、まだ目的地までの距離の1/5すらも進んではいないのだ。ここからは、地形が一段と複雑になり、進行ルートの確実さが攻略に大きく影響してくるぞ。

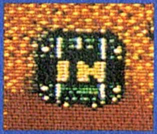


◀このあたりは、火炎放射がやたらと多く出現する。利用しよう

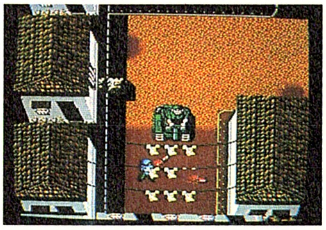


▲早くも政府軍の前衛基地に到達した。強敵、政府軍のヘリコプターを爆破せよ

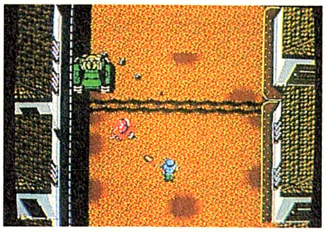
味方の戦車を利用せよ！



戦場のところどころに、味方の戦車が置いてある。Ⓐを押して乗り込もう。ただし、被弾すると約数秒後に爆発するので注意しろ



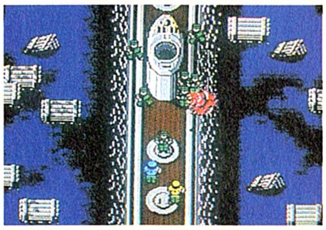
▲街の中間あたりで、小ボスの「中戦車」が現れるぞ。後ろからまわり込んで倒せ



▲ボスの「パラマキ」だ。手投弾をバラまいて攻撃してくるぞ。動きをよみとれ



▲川の合流地点では、高速艇に乗った敵兵がランチャー弾を撃って攻撃してくる



▲ここが前半の難所、潜水艦の甲板だ。すごい数の敵兵が次々と襲ってくるのだ

敵キャラ軍 30万人ともいわれる政府軍兵士を叩きつぶせ



歩兵
一番出現頻度の高い敵だ。いわゆるザコってヤツだ



伏せ兵
伏せているので、ノーマルの銃弾では弾が当たらない



迫撃砲兵
迫撃砲（効果は手投弾とほぼ同じ）を撃ってくる



ジャンプ兵
いきなりジャンプして、襲いかかってくる。奇襲部隊



土嚢積み兵
ヒョコヒョコ出てきて、土嚢を積むだけの兵士だ



水中兵
水中に潜み、プレイヤーの不意をついて襲ってくる



トロッコ兵
トロッコに乗って移動しながら、ランチャー弾を撃つ



にわとり
なぜか、にわとりが出てくるのだ。倒すと＋1000点



ぶた
ぶただってメゲずに頑張っている。倒すと＋1000点



カセット／アスミック／11月11日発売／¥5900

GYUWANBURAH JIKO CHUSINHA

ぎゅわんぶらあ自己中心派

最近のマージャンゲームは付加価値で勝負／って感じだけど、その風潮にトドメを差すのがこの一作。登場メンツの性格は原作のマンガ通りの個性を持っているのだ。女の子は脱がないけど、この対局は楽しいぜ／

文／CB"アルダン"成沢

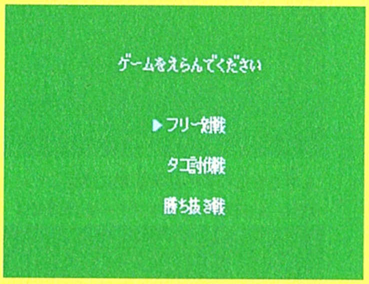
ただのマージャンゲームとは一味違うゲーム性。原作が生きてるぜ

マージャンものってルールを知っている人なら誰でもそこそこに楽しむことのできる定番のゲーム性を持っているよね。となるとさまざまなモードがあるとか、メンツに個性があるとかの付加価値で勝負ってことになってくる。その点でこのゲームは超強力。ゲーム内にいる24人のメンツそれぞれがかなり強烈な個性を持っていて、その個性を目いっぱい発揮して挑んでくるのだ。ものすごく太いツキを持っているヤツ、チャンタなどの暗い役ばかりを作ってくるヤツなどさまざま。片山まさゆき原作のマンガを上手に生かしてあるナイスなマージャンソフトなのだ／



▲キミの前に立ちはだかるドラ夫。彼のアガリを阻止しきれるか!?

フリー対戦で腕を磨いて他のモードに挑戦しよう／



このゲームには3つのモードが入っている。もっとも基本的な〝フリー対戦〟タコ派対アンチタコ派の2手に分かれて戦う〝タコ討伐戦〟、とにかく勝ち進んでいかなきゃならない〝勝ち抜き戦〟の3つだ。

まず最初はフリー対戦で24人の特徴をつかんでおくことが大切。誰がどんな打ち筋なのかを理解しておかないと勝てないし、おもしろくもないしね。また、フリー対戦だとツキの有無が変えられる（他の2つのモードではツキ有。このマージャンではツキの有無がかなり重要）ので、その差による打ち筋の確認も重要なことなのだ。

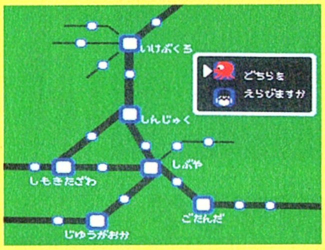
それなりに特徴をつかんだら、他のモードに挑戦してみよう。

◎フリー対戦



▲好きなメンツを選んで対戦できる。いきなり他のモードに入らずに、ここでじっくり修業して各メンツの特徴をつかもう。弱点を見抜くのだ／

◎タコ討伐戦



▲東京の6ヵ所にある雀荘を制圧すればプレイヤーの勝ち。1ヵ所勝てばパスワードが表示され、コンティニューすることができる。キミはどちらで戦う？

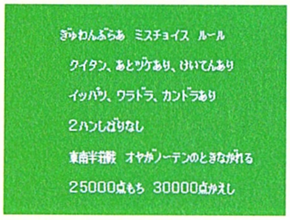
◎勝ち抜き戦



▲最初はさほど強くない相手からはじまる。無事勝ち抜いていくと、決勝戦で最強の雀士、持杉ドラ夫との対決が待っているのだ。もちろんコンティニュー可

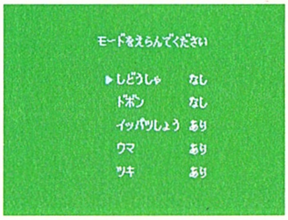
雀荘"ミスチョイス"の基本ルールとモード

基本ルールは良くあるヤツ。クイタン、後づけ、形式テンパイありのいわゆるアリアリ。もちろん、一発、裏ドラ、カンドラもあり。2翻しばりはなしのノーテン親流れ。25,000点持ちで30,000点返し、ごくごく普通のルールなのだ。



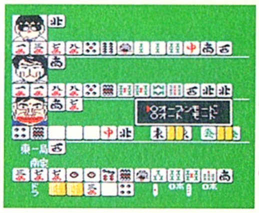
◀巷でもっとも一般的なルールといえよう

フリー対戦の時はこの基本ルール＋モードが選べるようになっている。指導者をつけたり、一発賞の有無や、前で言ったツキの有無も変えられるのだ。指導者はゲーム中に〝シドウ〟コマンドを使うと登場し、どの牌を切ったらどの位の確率で振りこむのかを数えてくれるのだ。ただし、人を選ばないと痛い目にあうかも……。



◀フリー対戦モードはこの5つの要素があるのだ

また、オープンやオートのモードもある。オープンは全員の手牌オープン、オートは自動捨牌してくれるモードだ。



◀オープンモードで相手の手を見て研究するのだ



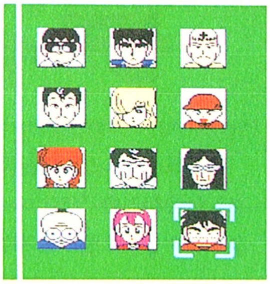
◀とりあえず"南"を切っていれば安心ね

登場メンツは24人！ それぞれの個性をつかんで対戦しよう

メンツはここにいる24人。それぞれには細かなデータが決められている。このデータに従って配牌、ツモ、捨牌の方向性が決まってくるのだ。データ値をすべて覚える必要はないけど、どんな特徴なのかはつかんでおくべきだね。



そうそう、プレイヤーであるキミは左の女の子グラフィックで表示される。24人のメンツはあくまで、キミの敵なのだっ！



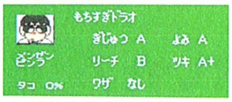
◀アンチ・タコ軍

◀こちらの筆頭は主人公格の持杉ドラ夫。彼を中心にそうそうたるメンツでタコ軍団に立ち向かう！ ただし敵として戦うと苦労するかもね



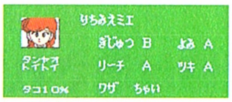
◀タコ軍

◀こちらの筆頭はオクトパシーふみ。タコ鳴き、タコリーチ、タコつっぱりなど、およそ上手なマージャンとはかけ離れたやつらなのだ！



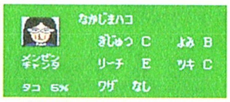
◑持杉ドラ夫

技術、ツキのどちらも高く、とにかく強い。まともにぶつかっても勝ち目は薄い！



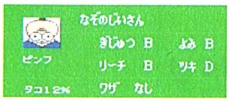
◑律見江ミエ

彼女の武器は〝チャイ〟。当たり牌を引っこめてしまう空前絶後の必殺技なのだ



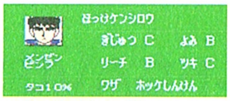
◑中島ハコ

見た目も暗いが、麻雀はもっと暗い。とにかく端牌を多く使う手を作ってくる



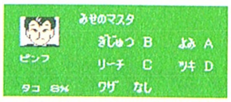
◑謎のじいさん

ウデはそこそこ、読みもそこそこ。しかし勝てない。ツキがないからである……



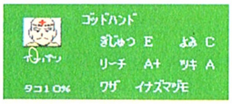
◑北家拳志郎

彼が北家になった時は要注意。北家神拳は北家のときの必殺技なのだから



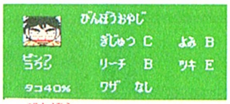
◑店野真澄太

技術と読みは一流クラス。しかし弱気な気持ちがツキを失わせてしまったヤツだ



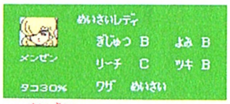
◑ゴッドハンド

神の手との名があるように引きは一流。リーチ後の〝イナズマツモ〟は脅威！



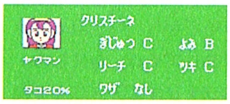
◑貧乏おやじ

しみついた貧乏はツキのなさを物語っているよう。両極端な手が好き



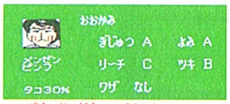
◑迷彩レディ

絶対読めないような迷彩が得意。あと、〝トマト〟とかね……



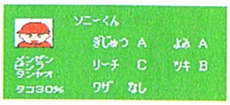
◑クリスチーネ・M

彼女の狙う役満は〝黄金の一発〟。麻雀中毒者の行きつく果てなのだ



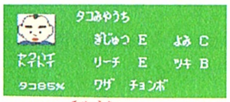
◑全自動の狼

確率を中心とした理詰めのマージャンを打つ。指導者向きかもね



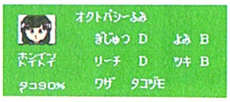
◑ソニーくん

技術のソニーくん。人の考えつかないような独創性にあふれるマージャンを打つ



◑タコ宮内

セオリー無視はあたり前。極めつきのタコだ。調子に乗せると怖いヤツ



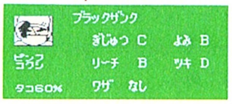
◑オクトパシーふみ

彼女もタコ中のタコ。タコらしく単純な一色手やトイトイが大好き



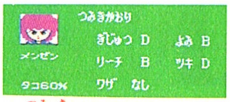
◑ヤーメネーター

周囲の状況がどうであろうと、常に自分のペースを崩さない。それが彼である



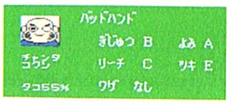
◑ブラックザンク

謎の外科医であり、マージャンのウデもさぞ、というところだが、実はタコだ



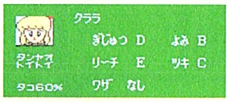
◑積木かおり

家庭内暴牌から暴牌族へと発展した彼女。救えるのはキミのアガリしかないっ！



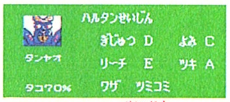
◑バッドハンド

技術と読みの力はあるものの、ツキがない。それを利用したのが彼の手作りだ



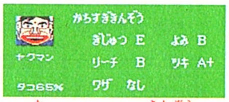
◑クララ

今まではメンゼンで上がったことはないが、いつかは上がってみようと思う少女



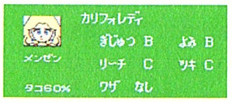
◑ハルタン星人

配牌忍者と呼ばれている。ツミコミ技を得意とする。タコでも要注意のヤツ



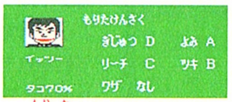
◑勝ちすぎの金蔵

タコの中では要注意。彼の配牌とヒキの強さは並大抵のものではないぞ！



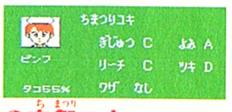
◑カリフォルニアレディ

カリフォルニア育ちの彼女はそのルックスとボディでキミのマージャンを狂わす



◑森田けんさく

熱血青年的な彼は曲がったことが大嫌い。いつも直線的なイッツー狙いにくる



◑血祭ユキ

相手の打ち筋で血液型を読み、献血してあっという間に去るという技があるのだ

打ち筋研究――勝ちすぎの金蔵と中島ハコの場合

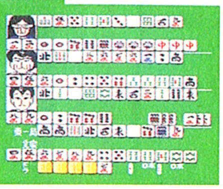
ここで特徴的な2人の打ち筋を見てもらおう。チャンタ得意の中島ハコとすべてをツキでカバーしてしまう勝ち過ぎの金蔵。どちらも一目瞭然の手づくりなのではっきりと打ち筋とツキの度合いが解るはずだ。特に金蔵のそのすごさといったら……！

もちろんこの2人は極端な例なので、すべてのキャラがこんなにはっきりとした傾向を示すわけじゃないけどね。

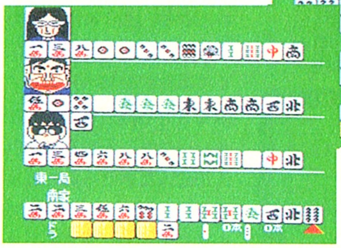
左・ハコ、右・金蔵



◀配牌からして端は片寄っている。これがハコのツキなんだよね



▶最終形は中、チャンタ。ほとんどがこういった手牌になる



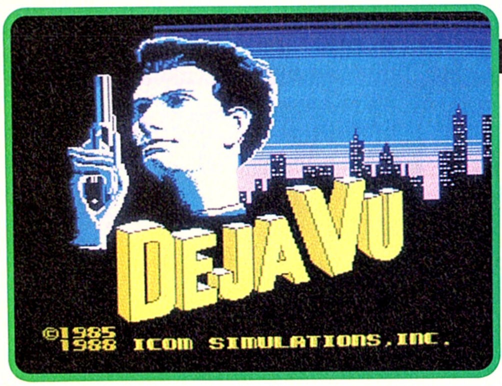
▲この配牌のゴージャスさ！ あっという間に高い手になりそう……



▲ツモにもよるが、それでもメンホン、発に仕上がった。もっとすごい時は字一色、四暗刻なんていうダブル役満にまで上がっていくのだ!!

カセット／ケムコ／11月22日発売／¥9800

DEJAVU

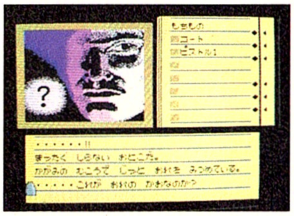


ディジャブ

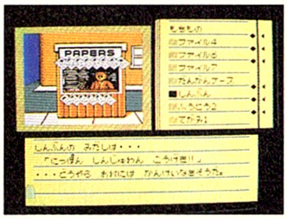
1941年にアメリカで実際に起こった事件をアドベンチャーゲームにアレンジしたのがこの「ディジャブ」だ。いかにもアメリカ的というようなグラフィックとミステリアスなBGMがAVGの新たな感動を呼び起こす。

文／プロフェッサー来宮

ハードボイルドなAVGだ！



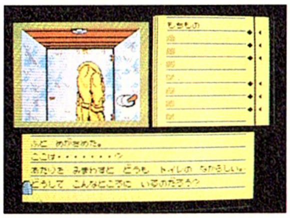
▶これがこの物語の主人公エース・ハーディングだ!!



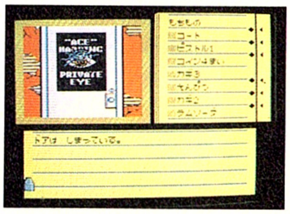
▶なんと記事を見ると「日本軍真珠湾攻撃」とある

なんといってもこの「ディジャブ」限定本数、限定期間での発売なんだよね。またこのソフトの売り文句が「子供にはヤバイが、大人にはもっと危険だ！」というのだから、何となくワクワク、ゾクゾクしてくる。なにしろ、このゲームのシナリオはアメリカで実際にあった事件がもとになっている。それは、1941年12月8日シカゴで実際に起きた事件なのだ。当時の特別捜査官の事件メモを基にモデル化したノンフィクションゲームである。とにかくリアリティーあふれるアドベンチャーゲームの登場である。

主人公の記憶は消されていた！



▶主人公エースの捜査の出発点となるのがこのトイレ



◀エースの探偵事務所。彼は私立探偵だったのだ!!

「ここはどこだ……？」
「俺は誰だ……？」
主人公のエース・ハーディングは、ビルのトイレの中で意識を取り戻すのだった。なんと彼の記憶は何者かの手によって消し去られてしまっていたのだ。(似たような展開のゲームが以前にあったって？)　エースの目の前には、一枚のコートが、そしてエース自身の記憶はまったくゼロというのが、このゲームのイントロダクションだ。ゲームのBGMも重く、ミステリアスなものので、どんどんゲームの中の世界へと君をひきずり込むのだ。

ゲームのプロローグ



▶ボクサー時代の自分の写真を見るエースだが…



◀2階のオフィスに入るとなんと、他殺死体が…



▶この女は誰だ!? 生きているのか、それとも!?

物語は主人公である、元ボクサーの私立探偵エース・ハーディングが何者かによって記憶を消され（実は薬を注射で打たれているのだが）、とあるビルのトイレの中で意識を取り戻すところから始まる。エースの頭の中には記憶という記憶はまったくない。

意識を取り戻したエースの前には一枚のコートが。さらにコートを取るとそこには、ピストルが……。ゲームのプロローグはこんな感じで始まる。とにかく何もわかってはいないのだから、とりあえずそのビルを探索してみると、なんと2階にピストルで撃たれた男の死体が！　主人公はどうやら殺人事件にまき込まれたらしいのだ。記憶を消され、その殺人の犯人にさせられてしまっているようなのだ。このゲームではエースが無実を証明できるかどうかがカギとなっている。

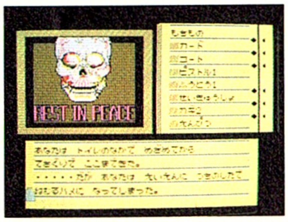
舞台は1940年台のアメリカだ！

この「ディジャブ」の舞台となっているのは1940年代のアメリカで、ギャングが大手を振って街中を歩き、犯罪の匂いがそこら中にするというような時代なのだ。街中には、暴漢や殺し屋がゴロゴロしている。

このゲームの特徴として、ゲームのイントロ部分では、ほとんど人物が出て来ないところがある（最初はゴーストタウンなのか、と思ってしまった）。でも、その人物が全然現れないというところがまた無気味なんだよね。最初のビルでは思いっきり緊張して移動しなければならない。そしてビルの中で最初に出会う人物は、なんと……！



◀このペオリア通りが事件と捜査の中心地点なのだ!!



▶うっかりしてるとこの通りジ・エンド。気を付けろ

またヘタに屋外（ストリート）に出たりすると、暴漢やギャングにやられてしまうので気を付けよう。このAVGは、主人公がワナにはまって殺されたりすると、そこでジ・エンドになっちゃうから、注意が必要だ。

グラフィックはかなり美しい。しかしそれにもまして、BGMには今までのAVGにはない感動がある。またストリートの風景や下水道の中、キャブ(タクシーのこと)が停まっているシーン等は、いかにもアメリカ的でプレイヤーの気分をいっそう盛り上げてくれる。今までのAVGとはちょっと違った雰囲気を味わえるゾ。

人物関係の把握が大切だ

主な登場人物

エース・ハーディング	この物語の主人公であり、ボクサー上りの私立探偵。シーゲルに借金があったことからこの事件にまき込まれる。注射を打たれ記憶喪失にされ、気が付くとトイレに倒れている。
シーゲル	エースの元マネージャー。秘書のビッカースとスタンウッドとの不倫をネタに金を脅し取ろうとする。しかし、スタンウッドらに裏をかかれ、オフィスで死体となって発見される。
マーサ・ビッカース	シーゲルの秘書。かつてはシーゲルの愛人であったが、今は金持ちのスタンウッドとの関係を続けたいと願っている。ケジー通りに住んでいるがそこには居らず、スタンウッドの家にいる。
Mr.スタンウッド	ビッカースと共謀してシーゲルを殺し、夫人を誘拐窒息死させ、その全ての罪をエースに着せようとしている。金持ちで、アーバンロードに別荘を持ち、そこにビッカースと共にいる。
Mrs.スタンウッド	ミスター・スタンウッドの企みにより、誘拐されベンツのトランクの中に押し込まれているという、かわいそうな人。100kg程はあるかと思われるほど太っている女性である。

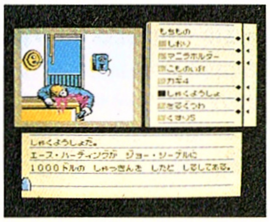
ＡＶＧでは登場人物の相互の関係が重要だが、このゲームでもそれはいえる。このゲームでは左から下に挙げた５人の登場人物が、ゲームを解いていく上での重要人物となる。最初は名前がカタカナのせいか、少々頭に入りずらいところもあるが、しっかり把握しないうちにゲームを進めていくと後々こんがらがるから要注意。各人物の相互の関係をつかんでいれば、行き詰まった時の推理に大いに役立ってくれるはずだ。これさえ理解していれば、５人以外に事件に絡んでくる人物はほとんどいないので、以外とラクチンだ。

左に挙げた５人の他にも登場人物は何人かいる。新聞売りの青年、ガンショップのオジさん、酔っぱらい等であるが、基本的にはストーリーと深くは絡んでこない。かつて20人も30人も人物が登場するＡＶＧがあったが、それに比べれば人物関係の把握は、まったく楽である（逆にもっと登場させてもよかったのではないかと思ってしまうが……）。

またアイテムに関しては、出てくるものはほとんどすべて取ることができる。とりあえず取れるものはすべて取っておくことが一番安全だ。



▶捜査の足となるキャブ。他に黄色のキャブもある



▶様々なアイテムは人物関係把握の重要な手掛りだ



◀酔っぱらいのおっさん。50セントで情報をくれる

気を付けよう、街にはこんな危険が！

従来のＡＶＧにはない展開として、この「ディジャブ」は複数のエンディングが用意されている。それはどういうことかというと、当然行き着くエンディングは１つなわけなのだけど、そこに至るまでにプレイヤーが危難に対して間違った選択をしてしまうと一瞬にしてゲームオーバー!! になってしまうということだ。とはいっても終わった直前のところからすぐにやり直せるので一瞬ビビるだけで済むけど、そのような危険をはらんでいるかもしれない敵が街にはたくさんいるのだ。ここに挙げたものの他にもまだまだいるし、ゲームオーバーではなくコインを取られてしまう、なんてケースもあるのだ。そんな事ばかりじゃ街なんか恐くて歩けないんだけど、なんたってエースは元ボクサー。ここぞという時には１発パンチを見舞うのも効果あり！

下水道にはワニが！



◀ここの下水道は意外と広く、ウロウロ迷っているとワニさんコンニチハとなる

突然下水道の中にワニが出現したりする。逃げることは出来ないので、何とか退治するか喰われるかしかない!?

路地には



◀このおっさん、ハッタリじゃなく本当に強い！ 元ボクサーのエースだけど…

あるビルの横の路地に出現する。どう見ても強そうな奴なので、あまり強気に出ない方がいいかもしれない。

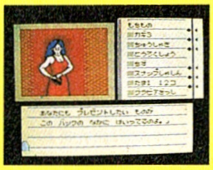
ピストルを持った男が



◀この男、撃退してもしつこく現れる。ピストルを持ってるけど意外と弱いぞ！

ペオリア通りに出現するピストル強盗だ。ピストルを持ってはいるがあまり強そうには見えない。

女の殺し屋も

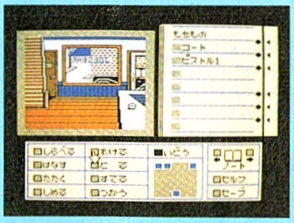


◀この女の話を注意して聞いておこう！ 他の場所で意外なワナが待っているぞ！

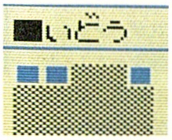
名をシュガー・ショックといい、恐喝の罪で刑務所に入っていた。エースとシーゲルに仕返しをしようと企む。

コマンド説明

アメリカで人気のあったＡＶＧのファミコンソフト化だけあってコマンドも一風変わった要素が含まれている。「セルフ」というコマンド等にそれは端的に表れている。従来のＡＶＧに馴れてしまった人には最初少し操作しずらいところがあるかもしれないが、それは馴れの問題。基本的なコマンドには大差ないので御安心を。



しらべる	画面に見える物やノート上の物を調べる
はなす	目の前に現れた人物から話を聞く
たたく	人物を殴ったり目の前の物を叩いたりする
あける	ドア、財布、コート等の中を見る時使う
しめる	ドアや引き出しを閉める時使う
とる	「あける」で開けた物や目の前の物を取る
すてる	ノートの中の物を捨てる時に使用する
つかう	ノートの中の物を使いたい時に使用する
セルフ	自分自身に何かする（注射、殴る等）時使用するコマンド。使いどころが肝要
いどう	画面に見えている所への移動はメインスクリーン、それ以外の場所へはサブスクリーン（下）へカーソルを合わせて移動する





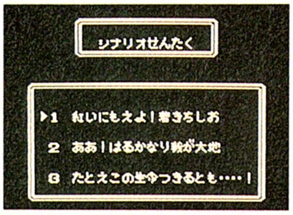
半熟英雄

ファミコン初のファンタジーＳＬＧの登場だ。このゲーム、基本的にはＳＬＧである。が、戦闘シーンはアクション感覚で楽しめる。さらに〝たまご〟を使うとＲＰＧ風に遊べる。なんなんだ、このゲームは！

文／北枕　獲

こいつは不思議なシミュレーション

ファミコンでも、剣と魔法の世界を舞台にしたＳＬＧが登場するのだ。ま、ゲーム自体は単純な国取りゲームなんだけど、味付けがちょっと変わってるのよねぇ。



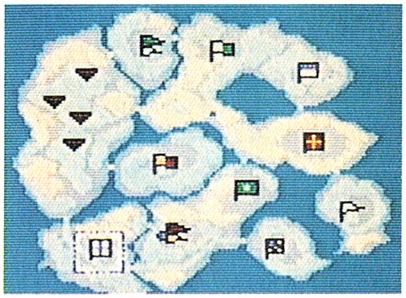
▶シナリオは3本。泣かせるサブタイトルだねぇ

えっと、シナリオは難易度が違うものが３本用意されてる。１つのシナリオに10～12の城があり、プレイヤーはその内の１つを担当する。全ての城を攻略すればプレイヤーの勝ち。配下の将軍（給料を払って雇うんだ。とーぜん個性がある）をうまく使うのがゲームのポイントだよ。

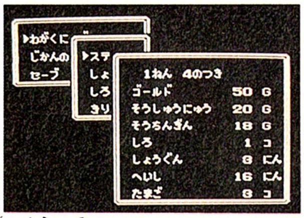
それから、各城の収入が決まっているので、城を落としていかないと収入が増えない。軍備拡張のためにも、早期にいくつか城を落とすことが大切だ。



▲ＳＬＧのくせに、フィールドにはダンジョンがあるんだぜぃ



▲セレクトボタンで縮小マップ画面になる。白地に十字の旗がプレイヤーの国だ。もちろん部隊も表示される。カーソルを長距離移動させなきゃいけないときは、この画面の方が便利だよ



◀これが、スタート時の、我が国のステータスなのだ。総収入を増やすには、他の国を征服するしかないんだよね

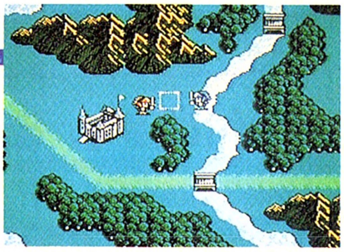
だけど戦闘は、アクション感覚、ＲＰＧ風味なのだ！

このゲームの最大の特徴は、この戦闘シーンにあるんだ。敵国の城に攻め込んだ時、敵に攻め込まれた時、野外で敵の部隊に遭遇した時に戦闘シーンに突入するんだ。通常は、敵と味方の部隊（将軍１人と兵士４人）のぶつかり合いで雌雄を決する。画面の下に表示されてるのは、数字が将軍のＨＰ、赤いバーメーターが戦闘能力なんだよ。で、おたがいにぶつかり合ってＨＰが０になった方が負け。戦闘はＡボタン連打で行うんだけど、ただ連打してるだけじゃ、どんどん戦闘力が減っていく。敵とぶつかった瞬間から、再び前進するまでの間にＡボタン連打をすると、戦闘力を蓄えることができる。つまり、タイミングよく連打しなきゃいけないんだね。これが、アクション感覚ってことだ。

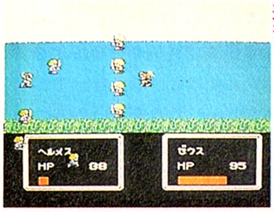
お次は、ＲＰＧ風味。戦闘シーンでＢボタンを押すとウインドが開く。選択できるコマンドは、「切札」「たまご」「退却」の３つ。切札は必殺技ってゆーか、敵に大ダメージを与える技だ。アロー、アタクロス、ランス、フリニゲルなどなど、15種類があるんだ。切札は商人から買ったり、スーパーマンからもらえたりするワケ。で、１回使うとなくなっちゃうから、使い所をよく考えないとね。

おもしろいのが、たまご。これを使うと〝エッグモンスター〟を呼び出せるんだ。モンスターはそれぞれ得意技を持ってるんで、うまく使って戦闘を有利に進めよう。たまごは１度使うとパワーダウンしてしまうから、これも使い所をよく考える必要があるんだ。このエッグモンスターはモンスターの城で祈禱を受けることによって、どんどんパワーアップしていくのだ。と、これがＲＰＧ風味ね。

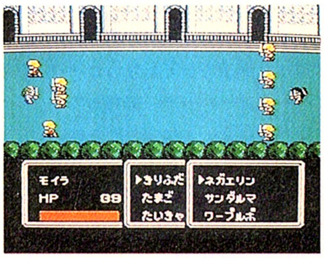
退却は分るよね。城に戻れば兵の補充が可能。危ない時は逃げだそう。



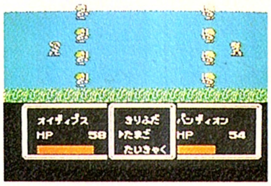
▲敵の城に攻め込んだり、敵に攻め込まれたり、部隊が遭遇すると戦闘になるんだ



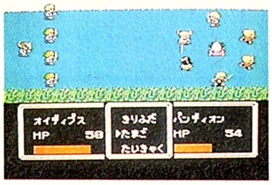
◀通常戦闘はぶつかり合い。連打のタイミングがカギだ



◀切札を使うと、敵に大ダメージを与えられるぞ



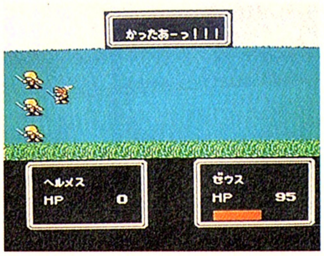
▲たまごを使うとエッグモンスターを召還することができる



▲たまごのまわりで踊りまくる部隊。どんな怪物が召還されるかな



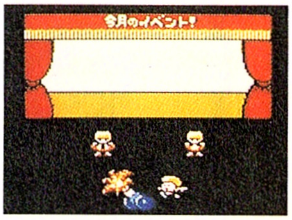
▲マシンナイトが現れた。怪物を使っての戦闘はＲＰＧ風なワケだ



▶敵将軍のＨＰを０にすれば、こっちの勝ちだ

月に1度のイベントのお時間

ＳＬＧにつきもののイベントも、もちろん用意されてるぞ。イベントは毎月１度（書き忘れてた！ このゲームはリアルタイムなんだ。ほっぽっとけば時間はどんどん経過してくからね）、必ず起るんだ。列記するぞ！「将軍雇用…将軍の新規採用。ほとんどくじ引き感覚。１度死んだ将軍も、根性で生き返ってくる（！）のだ」「ブスの襲来…ヘンな女が金をせびりに来る。納得するまで帰らない」「殺し屋…流しの殺し屋が御用聞きに来るんだ。３Ｇだけど成功率は低い」「地震…地震が起ると城のレベルが１、ダウンしちゃう」「豊作…収入が通常の２倍になる」「凶作…収入が通常の½になる」「フクスケ…10Ｇでアイテムが手に入るのだ。だいたい得することが多い」「たまご占い…将軍のたまごの中身を占ってくれる。成長度もわかるんだ」「ダンジョンレポート…マップ上にダンジョンがある。そこに将軍を派遣すると５割の確率で宝箱を見つけるんだ。その結果報告だ」「スーパーマン…主人公の英雄度が一定値を越えると現れて、商人から買えないアイテムをおいてってくれる」と、全10種類だ。イベントが終わると、月１コマンドの番。各コマンドについては後述するからね。



◀月に1回、“今月のイベント”のコーナーがある

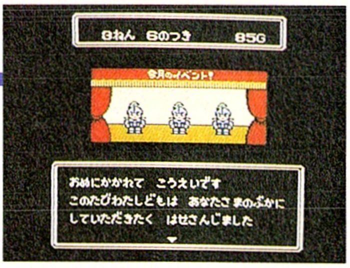


◀“たまご占い”のイカさん登場。たまごの中身、成長度を教えてくれるぞ



▶どっかで見たことあるようなおじさんたちが登場する地震。もちろん被害がでるぞ


◀なんと、せっかく上げた城のレベルが、１ランク下がってしまうのだ。悲しいよぉ



▲将軍の新規採用。３人の中から１人選ぶんだけど、よーするに“あてもの”なんだよ

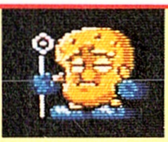


▲でたっ！“ウルトラ スーパー ミラクルマン”だっ!! 切札をくれるんだぞ

ちょっと怪獣事典

思わずカプセル怪獣を思い出しちゃう（私はウインダムが、とっても好きだった……。ミラクスも、アギラも捨てがたいが……）“エッグモンスター”たち（おそらくデザイナーさんは『ウルトラセブン』のファンなんだろうな）。使えるヤツから、思わず笑っちゃうヤツまで、いろいろいるんだよねぇ。そんなモンスターたちを６種類ばかり紹介しちゃうのが、このミニ怪獣事典のコーナーなのだ。たまごをパワーアップしていくと、モンスターも変化してくらしいし、なんてお楽しみの多いゲームなんだろう！

オイジュース



ＨＰは144。得意技は“頭突き”と“じゃがいも”。じゃがいもってのは、転がって行って、敵兵にぶつかり気絶させる技なのだ。いまいち情けない技ではあるが、成功率は高い。

スパルタ



ＨＰは288。得意技は“飛びかかる”ことと“しっぽのムチ”だ。長いしっぽを使ったムチ攻撃は、一撃で敵兵を倒す。ダメージを受けると「本気だすぞ」と叫ぶとこもかわいいね。

サイクロプス



ＨＰは328。得意技は“肉弾攻撃”と“砲丸投げ”なのだ。ダメージを受けると、くやしがって踊っちゃったりなんかする、なかなかひょーきんなヤツだ。ほとんど最強に近いモンスター。

ゲーラス



ＨＰは198。得意技は“引っかく”ことと“クサい息を吐く”こととゆーとんでもないモンスター。もっともこの息は、敵兵全員をマヒさせるとゆー、とっても強力な武器なんだぜ。

マシンナイト



ＨＰは205。得意技は“なぐる”ことと、“ロケットパンチ”だ。ロケットパンチは複数の敵にダメージを与えることができるお得技なのだ。ダメージを受けると、情けない音がする。

エッグマン



ＨＰは１。得意技は“エッグキック”に“エッグチョップ”だ。マフラーといい、ポーズといい、得意技といい、まるで仮面〇イダーだけど、実は弱い。戦闘なんて、させちゃダメだよ。

月１コマンドで軍備増強だ！

さて、このゲームでは、城を取らないと収入が増えないことは前にも書いた。いわゆる内政ってのはないのだ。それぞれの城の収入が決定していて、城が増えると、その分が総収入に加算されていくんだね。そのお金を使って、軍備増強をしたり、将軍たちにお給料を払うワケだ。

で、月１イベントが終わると、月１コマンドのモードになるのね。できることは４種類だぞ。

まずは“商人”。切札を売ってるんだね。城の数が増えると、より強力な切札を買えるようになるんだ。とーぜん、価格が高いほど効果は大きいから。それにしても、切札ってユニークな名前が多いんだよね。名前から効果を想像するのも楽しいかもね。

次は“兵士補充”だ。これは読んで字のごとく。現在の兵士数と欠員数が表示されるので、欠員数の範囲で兵の補充ができる。兵を１人雇うには１Ｇが必要だぞ。

３番目は“築城”。お城のレベルを上げるコマンドだ。敵が築城していても、その城を取った時点でレベル１になっちゃうからね。城のレベルが上がると、それだけ守りやすくなるんだ。特に前線の城では、レベルを上げることを心がけよう。

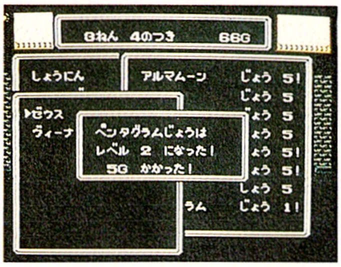
ラストは“将軍解雇”だ。使えない将軍をクビにするときに使う。ただし、このコマンドを使うと、主人公の英雄度が下がっちゃうからね。ちなみに、英雄度を上げるには、城を増やすか、有名な将軍を雇用すればいいんだ。

とゆーワケで、このゲーム、単純そーだけど、奥が深そーだ。新しいジャンルのゲームとして、期待しちゃってもよさそーだね！



▶城のレベルが上がると、とーぜん守りやすくなるからね。最前戦は早いとこ上げとこね

◀月１コマンドは４種類。いわゆるＳＬＧと違って簡潔でしょ。考え込むこともないよね





かぐや姫伝説

御存知あのかぐや姫のファミコン版だ。ゲーム中盤ではなんと、あの浦島太郎のストーリー展開も。さらにアクション的要素や選択クイズも登場して、バラエティーなファンタジーアドベンチャーゲームである。

文／プロフェッサー来宮

ファンタジーアドベンチャーだ!!

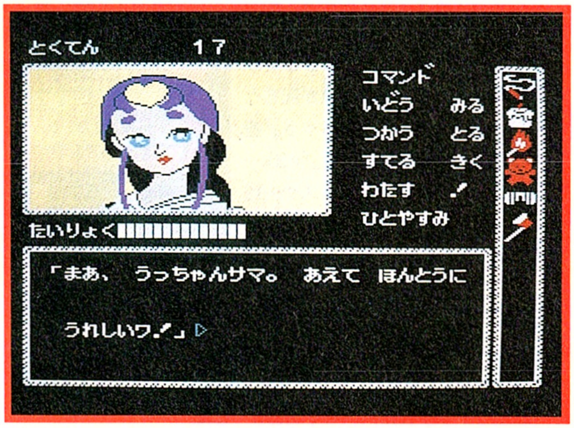
みなさん御存知あの「かぐや姫」のストーリーをファミコン風にアレンジしたＡＶＧだ。かぐや姫はもちろん竹の中から登場する。しかし最初にプレイヤーが持ってるアイテムが「ムチ」と「ロウソク」…？（なに考えてんでしょうねぇ…）とにかくワケのわかんないうちにゲームは始まるのだった。

このゲームの特徴は、１つのゲームストーリーが、その難易度によって３段階に設定されているということだ。要するに、１つのゲームの中に３種類のゲームが入っていることになる。でも大まかなところは同じなので、腕に自信のある人は、始めから一番むずかしいモードでやるのがよい。

ゲーム自身は、いきなり森の中から始まるところなど、ひと昔前のパソコン用アドベンチャーゲーム風で、なつかしい気分にさせてくれる。



▲いきなり天から授けられるロウソクとムチ。でも、ちゃんと後で必要になる



▶このゲームはかぐや姫に会ってからの旅がしんどい。はたして君はかぐや姫の願いをかなえてハッピー・エンディングを迎えることが出来るかな!?

▼要所に出てくるアクションモードがゲームをバラエティーに富んだものにしている



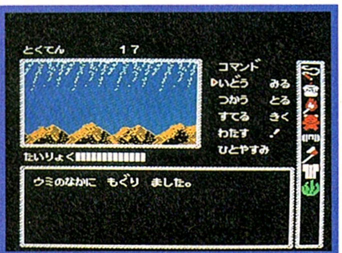


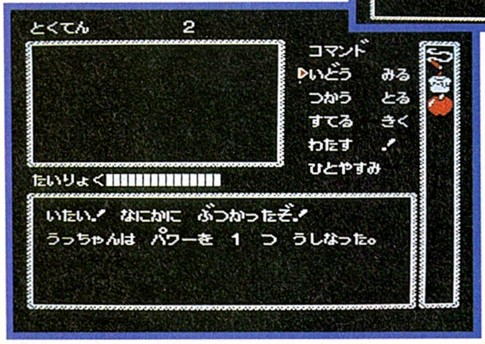
▲ある場所で出てくるクイズおじさん。クイズに全問正解しないと先へ進めないぞ！

五色の玉を捜していざ出発!!

ストーリーは、プレイヤーがかぐや姫に出会い、かぐや姫のいう〝悪い病気を治すことのできる五色の玉〟を捜しに旅に出るという設定だ。難易度からいえば、それ程でもないというのが率直な感想。

プレイヤーには体力があって、それがなくなってしまうと、ゲームオーバーになってしまうので気を付けよう。道に迷ったり、海から出てくる時など、体力を消耗してしまうので注意。こまめにセーブして、体力をムダに使ってしまったら、もう一度やり直すというのがゴールへの最短距離だ。全体的にはＡＶＧ初心者向けである。



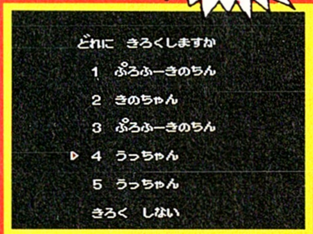


▲海へ潜ると体力マイナス１。あまり潜って戻って、を繰り返すのはペケ。用が済んだらさっさと陸へ上がろう

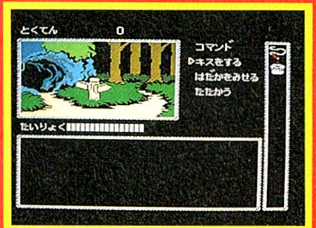
◀「体力」というパラメーターがあるのもＡＶＧではちょっと新鮮。あまり気にしすぎる必要はないけど、後半のためにも体力は温存、がベター

面白コマンドだ!!

ゲームの中に出てくるコマンドは、〈いどう〉〈つかう〉〈すてる〉〈わたす〉〈みる〉〈とる〉〈きく〉〈ひとやすみ〉〈！〉の９つだ。８つのコマンドは今さら説明しなくても大丈夫だろう。その最後の〝！〟コマンドなんだけど、このコマンドでキスしたり、裸を見せたり、攻撃したりできるのだ。まったく何というゲームなんでしょうかねぇ。ムチといい、ロウソクといい、このゲームもしかして裏ファミコンなのかも……（んなワケないよなあ……）。



▶「ひとやすみ」でセーブできる。マメにセーブを！



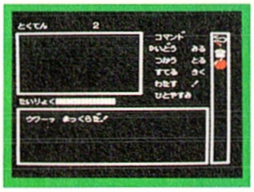
▶右上のコマンドに注目。「！」は３種類あるのだ！

まずはじゃじゃケ森から

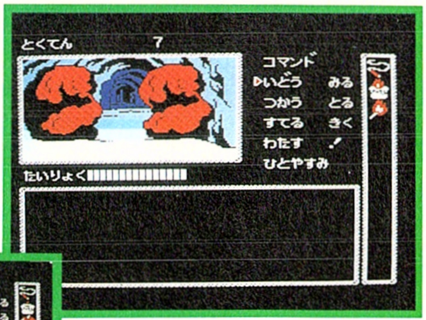
ゲームのスタートはじゃじゃケ森の中から始まる。一見して何の変テツもない森のようだけど、なんとなく木が怪しげだ（AVGで森とくれば、木を調べるのは基本だよ）。初めのこの場面である物を取っておかないと、左に見える洞くつに入ってもムダ足になるだけだ。洞くつでは壁にぶつからないように歩くことが大切（といっても最初は絶対にぶつかるけど）。壁にぶつかると、体力が1つ減っちゃうので気を付けて歩くのだ。



▲ゲーム最初の場面のじゃじゃケ森。AVGの基本はいろいろ見て調べること。ここもなにやら重要なモノが隠れている雰囲気があるぞ!!



▲洞窟に入ったはいいけどマッ暗。何かあかりはないかなあ…





◀おおーっと!!いきなり女の子が倒れているけど、この娘はかぐや姫ではないよ

▲洞窟の中であるアイテムを誰かにもらうと灯が手に入る。ロウソクはあっても火をつける物がなくちゃね!

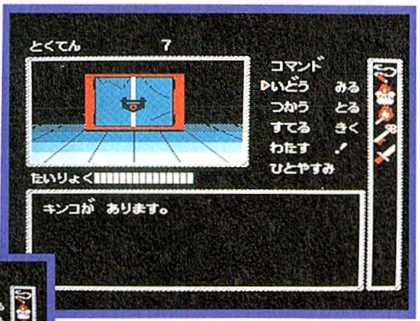
山小屋には恐ろしい……

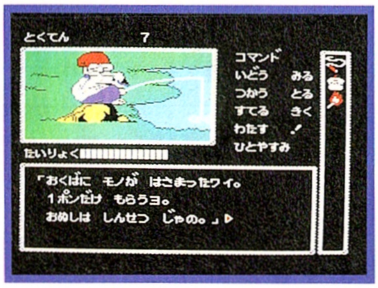
じゃじゃケ森から出て来ると、1軒の山小屋がある。山小屋に入る前にあるアイテムを取っておこう。山小屋に入ると、な・な・なんと化け物があ…。しかし、ここでビックリして逃げたりしてはいけない。山小屋の中には重要なアイテムが隠されているゾ。

山小屋にある2つのアイテムを取ることができたら、いよいよかぐや姫に会うために出発だ。山小屋より先はうっそうとした竹ヤブだ。しかしあるアイテムを持っていれば楽々進める。



▲何かとてつもなく恐しそうなヤツが出現したが、これは一体?





▲じゃじゃケ池で釣りをしているこのじいさん、名をツリきちサンタじいさん(!?)という。山小屋へ進むにはこのじいさんがキーポイントだ!!



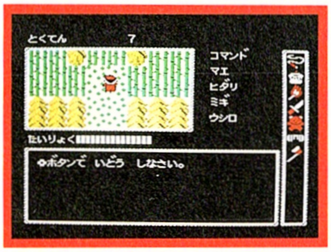
◀この犬はとんでもないボケづらしてるけど、後で重要なアイテムと一緒に再登場する

▲いかにも重要なものが入っていそうなこの金庫。つりじいさんは宝物が入っているとか言ってたけど……?

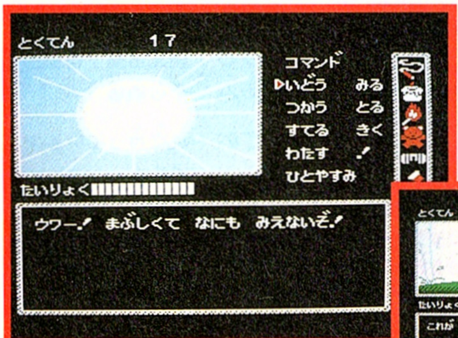
竹ヤブを突き進め!!

竹ヤブをガンガン進んでいくとヘビが出現。こんな軟弱なヘビはちょちょいと倒して、ドンドン進もう。竹ヤブでは道が3つに分かれていて、そのうち2つは行き止まりだ。行き止まりの道を選んでしまうと、体力が減ってしまうので注意しよう。

うまく進むことができたら、1本の光り輝く竹が出現。この竹の中からかぐや姫登場となるわけだ。この後は五色の玉を捜して新たな旅が…。



▲山小屋のそばで手に入れたオノで竹をなぎ倒しながら進んで行く!!行き止まりになると体力マイナスだ!!かぐや姫は何処だ!?





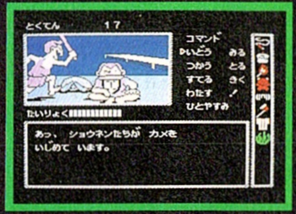
▼サングラスをかければもう安心。でもこの時代にサングラスなんてあるのかな

◀うわーっ!!いきなり眩いばかりの光!こんなに眩しくちゃ何も見えないよぉ!

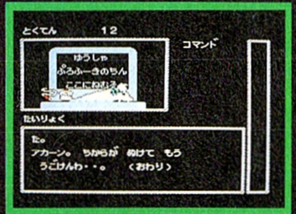
こまめにセーブするのがコツ

このAVGは体力がなくなったり、選択を誤ったりすると、ゲームオーバーになってしまう。だから常にゲームをセーブして、何度もやり直すことが必要だ。たとえば体力不足だと、カメを悪ガキから助けることができず、その時点でゲームオーバーになってしまったり、人にあげなきゃいけないアイテムを食べてしまったり、捨ててしまったりするとゲームをエンドさせることはできなくなってしまうのだ。

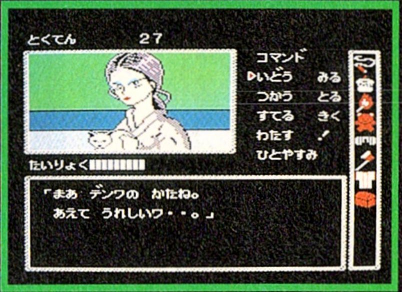
また後半に出現する女性（なんとテレクラで知り合うのだ!）は1度しか出現してくれないのでうまく機げんを取ってあげないと、やはりリアウトになってしまうのだ。



◀体力が充分にないと……



◀あわれゲームオーバーに



▶ゲーム中盤のカギを握っている女性

カセット／ジャレコ／11月11日発売／¥5500

SAIYUKI WORLD



西遊記ワールド

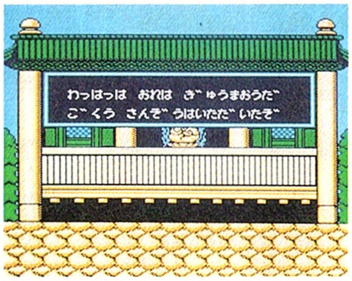
名前は“西遊記ワールド”だけど、内容はアーケード版にあった“ワンダーボーイ・モンスターランド（セガ）”なのだ。そう、キャラクターを変えてある移植版なんだよね。まあ、そのつもりで読んでよね。

文／CB“オグリキャップ”成沢

牛魔王にさらわれた三蔵法師を助け出せ！

高僧の手により封じこめられていた悪の根源、牛魔王。しかし、何かのはずみで封印は解けてしまい、牛魔王はこの世に甦えった！　三蔵法師はお寺にこもり、再び牛魔王を封じこめようと必死にお経を唱えたが、逆に牛魔王の手に落ちてしまったのだ。

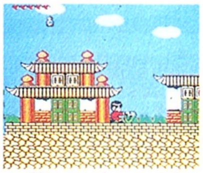
悟空は三蔵法師を助けるため、お釈迦様から剣をもらい、旅立ったのだ。



◀いっきなりっ、三蔵法師は連れ去られてしまう。助けに行かなきゃならないね

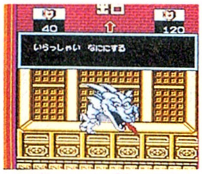
基本のゲーム進行はRPGっぽい

敵と戦う



▲剣で突き刺す！　攻撃の基本である。他にアイテム攻撃もある

店に入る



▲各所にある店では、敵を倒して得たお金で武具や情報を買おう

ボスとの戦い



▲特定の部屋には大型のボスがいる。倒せばクリアの場合が多い

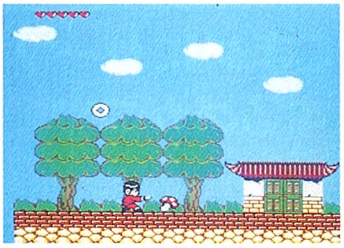
コントロールはカンタン、そしてスムーズ

移植作だから基本的なコントロール方法は知っている人も多いと思うけど一応ここで説明しておこう。

基本はジャンプと攻撃だ。目の前にいる敵はすべてやっつければいいというシンプルなアクション性が強いのでジャンプ、攻撃ともにタイミングが決め手になるのは解るよね。

そうそう、このゲームは体力制なのだ。プレイ画面では右上にハートの形で表示される。また、セレクトボタンを押すと体力などさまざまな情報をすべて表示したサブ画面に切り換わる。

攻撃する！



▲基本は剣による攻撃だ。正確に、確実に敵めがけて突き刺せ！　ジャンプ中でも剣を振ることはできる。ボスとの戦いではこのジャンプアタックが不可欠

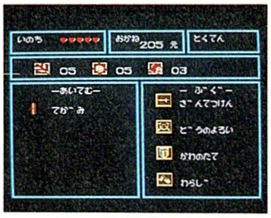
ジャンプ！



▲Bボタンでジャンプする。ジャンプアタックはもちろんのこと、高い所に飛び乗ったり、ハシゴに飛びついたりするのだ。飛距離ははいているクツによる

◎サブ画面の見かた

このサブ画面、ときどきは見ておくようにしよう。アイテムの取り忘れはないかとか、お金はいくら持っているかとか、気をつけていなきゃいけないことがあるから。



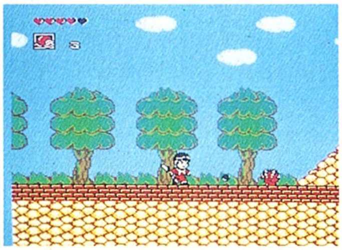
- いのち……現在の体力
- おかね……現在の持ち金
- とくてん…現在の点数
- マジックアイテム…使えるMIの数とその順番
- あいてむ…現在持っているアイテム
- ぶぐ………現在身につけている武器・防具

✚ボタン上



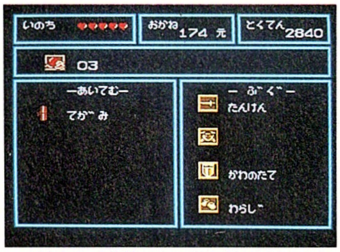
▲店やボスの部屋などの扉の前で✚ボタンを上に入れると中に入ることができる。ボスの部屋に入ったら、決着がつくまで出ることはできないのだ

✚ボタン下



▲マジックアイテム（後述）を使用する時は、✚ボタンを下に入れればOK。悟空の向いている方向へアイテムが飛んでいくのだ。後半によく使うことになる

セレクトボタン

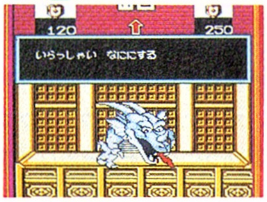


▲上のサブ画面を呼び出す時に使う。アイテムやお金の確認はサブ画面を見ればOK。気になったらチェックしておこう。なるべく細めに見ておくように

アイテムの数はいっぱいあるけど、効果はみんな単純なのだ

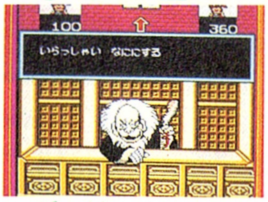
このゲーム、武器や防具などを含めてアイテムの数がとにかく多い。攻撃用のマジックアイテムや一定時間、能力を上げてくれるものなどさまざま。それらのアイテムは、敵を倒したり、お店で買ったりして手に入れることができるのだ。またお店の中には重要な情報をくれるところも……。

◎盾屋



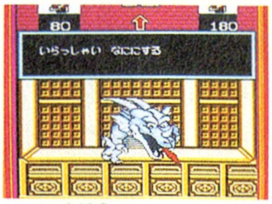
◀盾は敵の飛び道具攻撃を弾き返せるものだ

◎よろい屋



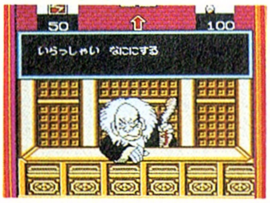
◀敵から受けるダメージを減らしてくれる

◎くつ屋



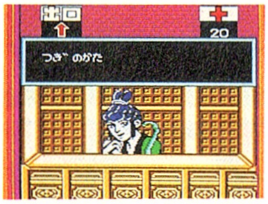
◀歩くスピードとジャンプ力が上がっていくぞ

◎道具屋



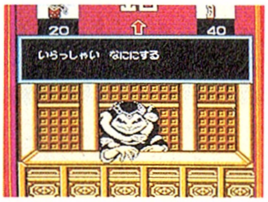
◀マジックアイテムや金丹を売っているところだ

◎病院



◀体力を満タンまで回復してくれる

◎売店



◀お守りやお札を買うと情報を聞かせてくれる

◎情報

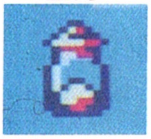


◀お金を払うと情報や特殊なアイテムをくれる

右のアイテムは悟空の能力を一時的に高めるものや無敵、また体力を回復してくれるものだ。これらのアイテムは特定の敵を倒すと得られる。その他マイキャラが最高の装備をしていると特別にお店でも売ってくれるぞ。

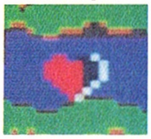
ハートと金丹は大切に。特に金丹はもしもの時のために温存を心がけよう。

金丹



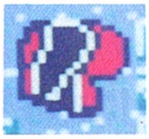
▲体力が0になった時、5コ分回復してくれる

ハート



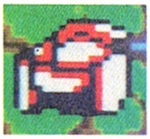
▲取ったその場で体力が1だけ回復する

羽織



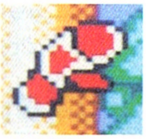
▲一定時間だけ無敵になることができる

冠



▲一定ダメージ分、敵からのダメージが半分に

こて



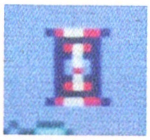
▲一定回数だけ敵に与えるダメージが2倍に

天狗のゲタ



▲一定跳躍分、ゆっくりと降りることができる

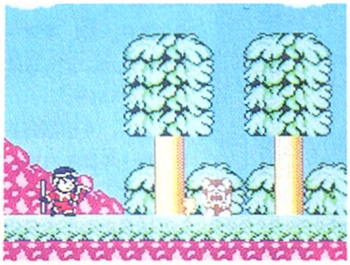
時計



▲制限時間（表示なし）を元に戻す

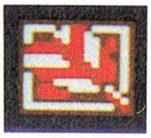
☆マジックアイテム

マジックアイテムもお店で売られていたり、敵を倒すことによって手に入る。基本的には剣一本で戦い進んでいくんだけど、ボスキャラとの戦いの時など、苦戦している時はけっこう役に立つものだ。とはいってもマジックアイテムだけじゃボスは倒せないぞ。



◀風神のうちわで小さな竜巻を起こし、敵にダメージを与える。倒しきれなかったら再度剣で攻撃だ

風神のうちわ



▲地をはう竜巻を起こし、敵にぶつける

龍の玉



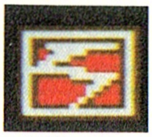
▲ある程度転がったところで爆発する

炎の石



▲回転する火の玉だ。自動で敵に向かっていく

雷神のタイコ



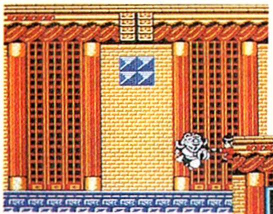
▲画面内にいる敵すべてに一定のダメージ

そんじゃステージ1、2を紹介しましょ！

ステージ1

ここは練習ステージ。お釈迦様に剣をもらい、とにかく進んでいこう。最初にお金の袋が出るので、これでかわのよろいを買うのがよろしい。座っているヘビは確実に一撃でやっつけろ。

ボス、虎将軍は動きを合わせて、ジャンプアタックで倒そう。



▲虎将軍はジャンプのタイミングをつかんで攻撃！



▶倒すと三蔵の幻影が。メッセージはラストの道順だ

ステージ2

まずは屋外シーンから。最初にくつと盾を買っておこう。盾があれば最後にいる小鬼の矢を弾き返せるのだ。

そして洞窟へ。コウモリに気をつけて進むと〝?〟表示の出るところがある。そこで✚ボタンの上を押すと、なんと部屋の中へ！　奥にいる熊山君を倒すと強い剣が手に入る。そしてまた外へ。最後の混世魔王を倒せばクリア。



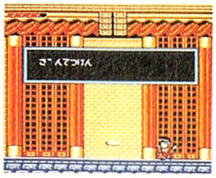
▲洞窟内のコウモリは立ち止まって、飛んでくるのを待て！



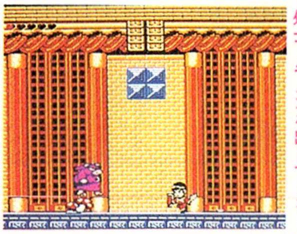
▲ここで✚ボタンを上にすると情報画面に入る



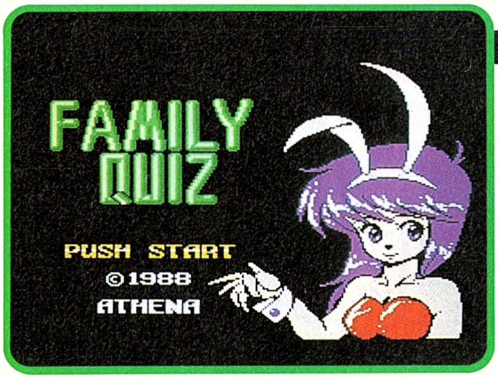
◀熊山君の吐き散らす弾と弾の間をかいくぐってジャンプアタックしよう



▶倒したアトからは強力な剣・斬鉄剣が出た。攻撃力が2倍になったぜ！



◀こいつはステージ途中の特処士。キノコを出してくる



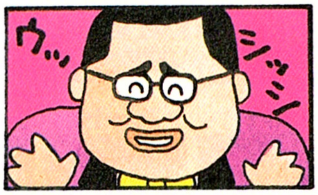
ファミリークイズ

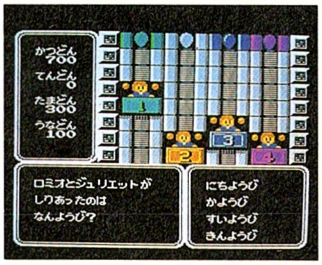
お茶の間の人気者、マイケル・J・フォックスが巻きおこす爆笑ホームコメディーがゲームになった!! あ、それは「ファミリータイズ」か。クイズだクイズ。いかんいかん。では、紹介してみましょうか。

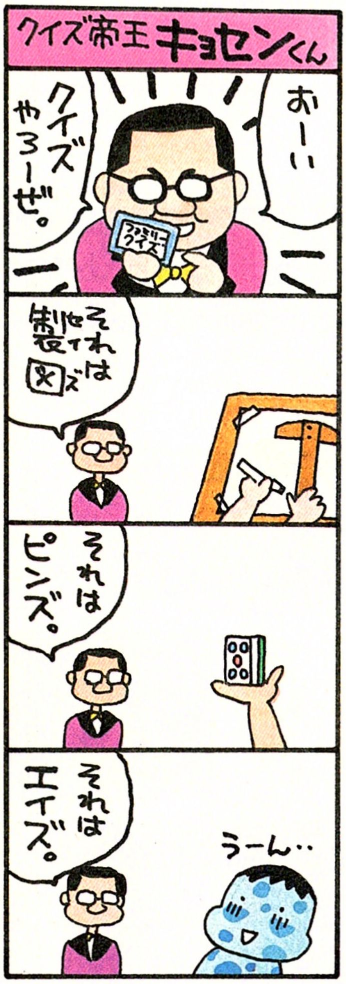
文／ウサンクサー山田

カズカズの難問を突破し、栄光の象印賞を勝ちとれ!

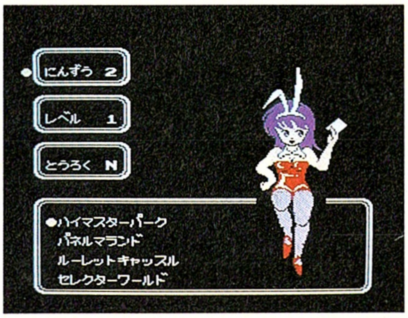
クイズ番組ってのは、今も昔もTVの人気モノ。楽しみつつも知識と教養が身につくっていうのがやっぱりイイんだろうなあ。というワケで「ファミリークイズ」だ。賞品は残念ながら出ないが、芸能・音楽から社会・文学、はたまた人気マンガやゲームまで、幅広いジャンルのモリダクサンな問題を大橋巨泉とは大違いのカワイイおねえちゃんの司会者が出題してくれるんだからタマラナイぜ。さあ、今年の冬はクイズで盛りあがろうじゃないの。







真のクイズ王に必要なのは知識、そして反射神経ナリ

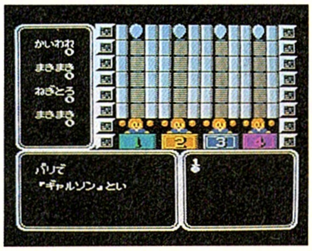


▲4人まで参加可能（ただしハイマスターパーク以外は1人プレイ不可）。問題の難易度も2つのレベルから選べるのがアリガタイね

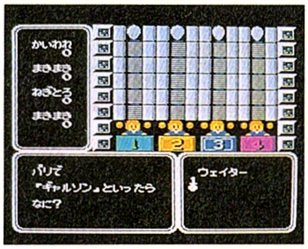
まず、各プレイヤー（解答者）には、それぞれ自分の持ち色が与えられる（1P―緑、2P―赤、3P―青、4P―紫）。自分がナニ色か、よくおぼえておいたほうがいいぞ。

そして、4種類あるワールドではルールはそれぞれ異なっているけど、基本的には問題に対して用意された4つの答えから1つを選ぶ4択方式のクイズになっている。解答権は、もちろんボタンの早押しで取りあうんだ。問題の文章の1文字目が出たところからもうボタンは押せるようになってはいるが、押した時点で問題や答えの表示はそこでストップしてしまうので、早押しもホドホドにしたいモノだ。正解するとワールドによってそれぞれ違ったイベントがあるぞ。





◀いくら早押しだからといって問題の途中で押してしまうと…



◀答えが表示されてないのに正解を出さなくてはならなくなる

なんたってコレがあるからクイズはオモシロイ

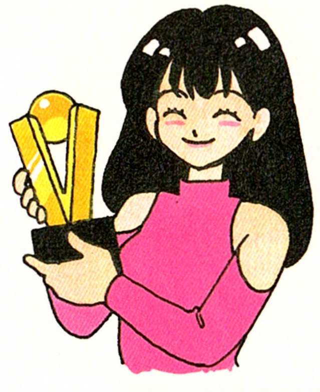
チャンスをモノにできるのが真の勝利者でアル、ということでゲームを盛り上げるイベントとして2つの「チャンス・クイズ」が用意されている。プレイヤー同士のカケヒキが楽しいぞ。イヒヒヒヒ

ダブルクイズ

コレはウレシイ、正解すると2倍の点数または2倍のチャンスを得ることができるという、まさに一発ギャクテンの可能性を秘めたスペシャルクイズだ。見逃すな!

デビルクイズ

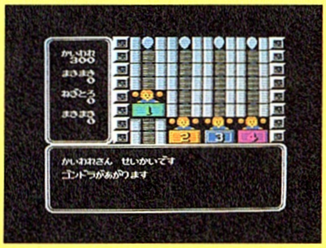
正解すると他のプレイヤーの妨害をすることができるという、友達をなくすモトになるイベント。ゴンドラを下げたり、コマを引き戻したりと、超ド級イジワル炸裂だ!



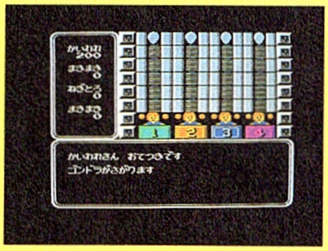
STAGE 1 ステージ1



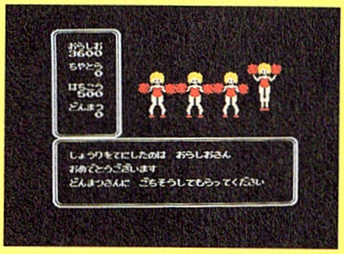
アップダウン形式のクイズだ。画面のゴンドラに乗った気分でプレイしよう。



▲クイズに正解すると、ゴンドラの上の風船に色がついて、もう一問正解するとゴンドラが一段上がるんだ。ラッキー



▲一問でもハズシたり、お手つきしたりすると、ゴンドラは非情にもイッキに一番下へ急降下だ―!! ガビーン

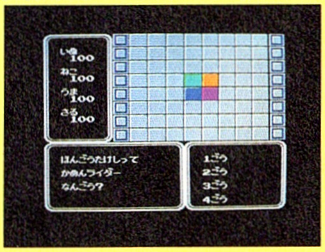


▲見事勝ちつづけ、一番上まであがればこのとーり、バニーガールのおねえちゃんがボンカレー1年分をくれる（ウソ）

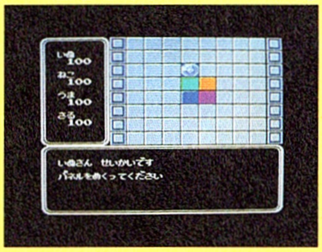
STAGE 2 ステージ2



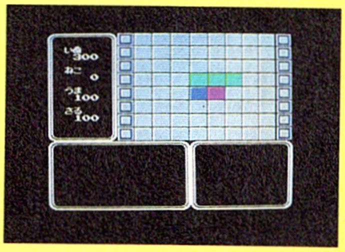
画面上に並んだ64枚のパネルを取り合うゲームだ。イッパイ取った人が勝ち。



▲まずはクイズに答えるんだ。正解したらカーソルを動かして取りたいパネルを選び、ボタンで決定だ



▲ただし、取りかたにはキマリがあるぞ。取る人は自分のパネルで他の人のパネルをはさむようにして取らなくてはダメだ

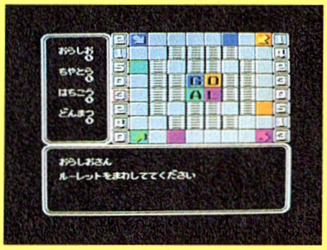


▲はさんだパネルは自分のモノになるので自分の持ち色に変わる。つまりはオセロゲームの要領でやればいいワケだネ

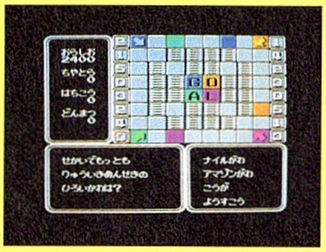
STAGE 3 ステージ3



ルーレットを回してコマを進める、いわゆるひとつのスゴロクゲームなんだ。



▲これまで通り、クイズにコタエることからゲームは始まるぞ。正解してボタンを押すとルーレットが回転をはじめる…



▲ボタンで止め、コマが進む数を決める。コマは各自の色のスタート地点から外周を一周して、矢印の所からゴールへ!

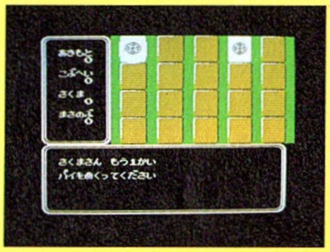


▲ただし、ゴールインするには、ルーレットでゴールまでのピッタリの数を出さなくてはナラナイのだ。キビシイ

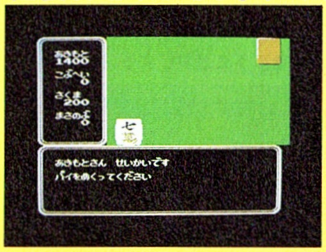
STAGE 4 ステージ4



マージャンパイを使った神経衰弱を楽しもう。キミの記憶力がモノをいうぞ。



▲クイズに正解すると、パイを2枚めくることができる。2枚の絵柄がそろったら自分のモノだ。ジョーシキだネ



▲画面上のマージャンパイが全部なくなったらゲーム終了だ。一番ヤマモリ取ったヒトの勝ち（アタリマエか）



▲やりィ、優勝だー!! サイパン4泊5日の旅をペアーでプレゼント（ジョーダン）。ということで、オシマイ!!



ジャイラス

斬新な操作系と、世界初のステレオサウンド採用ゲームというウリで4年前ゲーセンで大人気だったあの"ジャイラス"が新フィーチャー・敵キャラを加え、パワーアップし、装いも新にファミコン版で登場だ。

文／大堀康祐

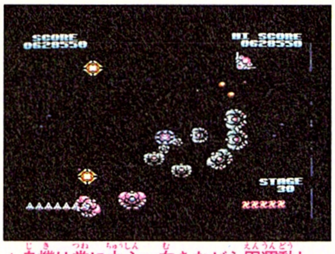
連邦政府軍対反乱軍"ジャイラス"の戦いが今再び始まる。

時は26世紀、科学力の進歩により太陽系第5惑星までが人類の居住圏となっており、太陽系は地球に拠点を置く地球連邦府府により統治されていた。政府最高指導者ドメスは支配下の軍事機関の拡大を手がけ、その力をもって市民を圧し、帝国主義国家の建設を密かに企んでいた。しかしドメスの第3子息であるルドルフは、父のカリスマ主義に賛同できず、強引な父の政策に怒りを覚え、反政府軍の指導者になって立ち上がった。彼は父ドメスの暗殺計画を企てたが、側近の裏切りにより失敗に終り、反政府軍はあっけなく壊滅してしまった。ルドルフはドメスの命により、10年間の太陽系追放を言い渡され、コールドスリープされ自動制御の宇宙船で宇宙の彼方へ飛ばされてしまった。──西暦2535年の事であった。あれから10年、ドメスは太陽系外への侵略を発令したのだ。丁度その頃、コールドスリープから覚めたルドルフは、再び反乱軍"ジャイラス"を形成し、ドメスに対して立ち上がるのであった…。



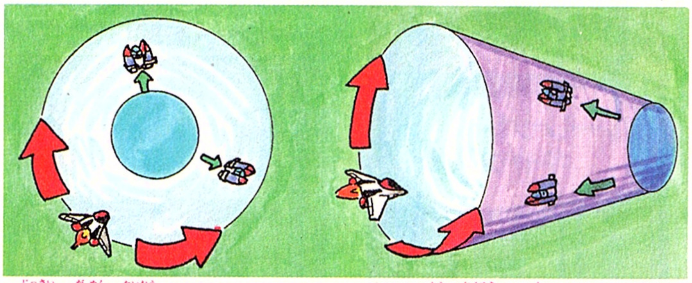
▲デモ画面では細密に制定されたストーリーが、美麗なグラフィックスと共にスクロール表示される

3Dの奥行きのあるプレーフィールドに慣れろ!!



▲自機は常に中心へ向きながら円運動し、フィールド外周を移動する

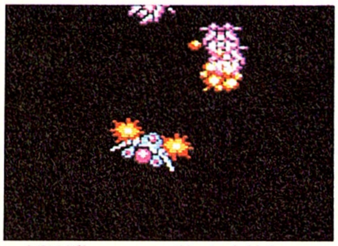
このゲーム最大のウリは3Dを使って奥行きのあるフィールドを表現しているところ。これによって単調になりがちというシューティングの欠点を上手にカバーしている。さらに自機を円運動させ、フィールドの最も奥まった点を画面の中央にもってくることにより既成の3Dソフトの"奥行き"がうまくつかめないという欠点をも上手にクリアーしているんだ。



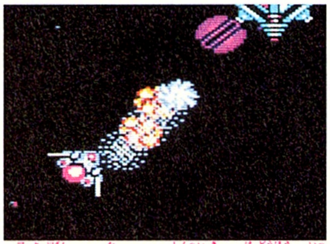
▲実際の画面に対応させると、プレーフィールドはこの様な奥行きを持っているんだ

円周軌跡上を回る新操作系に慣れよう!!

バルカン砲と波動砲の2つの武器によるシンプルな攻撃操作とは裏はらに、円周軌道によるファイターの操作は慣れるまでかなりとまどってしまう。画面上方ではプレイヤー機が反転しているので、ついつい思い通りの操作ができなくなりがち。コントローラーの入力方法が2通りあるので、自分に合った方を選び、まずはスムーズに自機が動かせるように運習しよう。



▲基本攻撃のバルカン砲は初期装備ではシングル。途中アイテムを取るとツインに



▲AC版には無かった新兵器、"波動砲"。一直線上の敵を全て破壊する

円運動は2タイプあるコントロール法から選択可

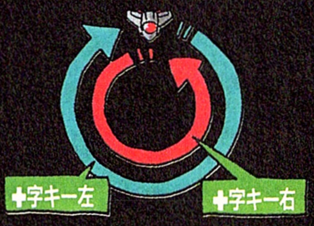
CONTROL A

ジャイラス（プレイヤー）が、✚キーを押した方向に最短距離の円運動をしながら動く。キーを小まめに入れなくてはならないという難はあるが、操作はし易い。

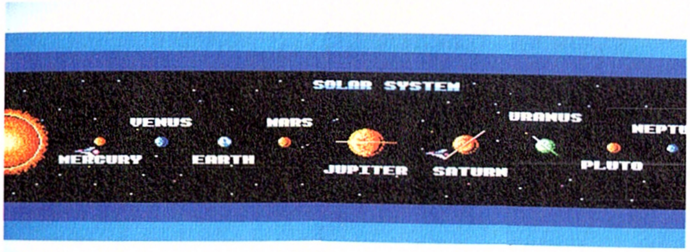


CONTROL B

✚キーを左へ入れると右回転、右へ入れると左回転し続ける。ムダな入力回数が減るので、使いこなせると、かなり有利だが、慣れるまではついつい大きく動きすぎ、ミスしがち。始めはコントロールAでトライしよう。



9惑星を経由して太陽をめざせ！



▲スタートは海王星外空間から……独裁者ドメスの待つ太陽までの道は長い……

海王星外空間からスタートし、9つある惑星を経由して太陽まで行き、敵独裁者ドメスを倒すのがゲームの目的。

それぞれの惑星は、敵機とのバトルの3ワープ・敵機及び小敵基地とのバトルの2ワープ・惑星ボスとの対決の1ワープから成り、全てをクリアーするとボーナスステージになる。

3 WARP



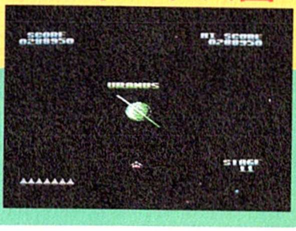
2 WARP



1 WARP



惑星ボーナス面

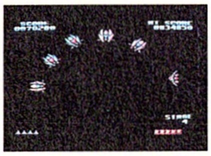


パーツで有利にゲームを進めよう。

ジャイラスは、ステージ途中に出現するパワーアップパーツを撃つことによりパワーアップするんだ。ワープ面では、ステージ初めと中盤にそれぞれ1回、敵機ディングによってパワーアップパーツが運ばれてくる、上手く撃ってパーツを奪おう。ボーナス面では色の異なる敵機を射つとパーツが出現する。上手くねらってボーナス面で一気にパワーアップしよう。



◀ワープ面では敵機ディングにはさまったアイテムを射って奪え



▶ボーナス面ではパーフェクトよりアイテムを集める事に専念しよう

PARTS ジャイラスをパワーアップせよ!!



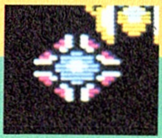
▲プレイヤー1UP



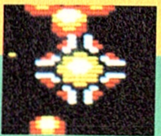
▲ボーナス得点



▲画面内の敵機一掃



▶波動砲が1発撃てるぞ



◀ツインキャノン砲になる

先々の惑星で君を待ちうける個性的なキャラクター達!!

ファミコン版最大のウリは、アーケード版には無い敵キャラが多数加わり、ボスキャラというフィーチャーも加わり、めりはりがつき、ノリの良いゲームにリメイクしてある所だ。新しく加わった敵は、分裂攻撃やワープアウトしてくる等、動きが多彩で、アーケード版をプレイしたことのある人でも、新しいゲームをプレイしたのと同じくらいに新鮮にプレイできるんだ。前作をやった人も、そうでない人も十分にたのしめる一本だっ。

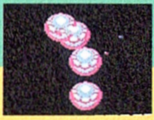


▲最終目的地は太陽。太陽までの3ワープは他のステージとは攻撃パターンが異なる

ファミコン版オリジナルキャラ＝トリッキーな動きに注意しろ!!



▲オブジェクト



▶ボールクリスタル



▶スプラッタージェル



▲アイアンネイル



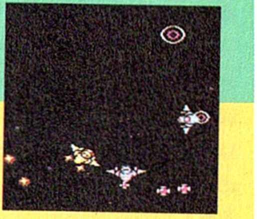
▼ダースアイボール



▼マザーブレイン・ジル



◀巨大クリスタル



▼インターセプトスペースシャーク



◀ジルの中身



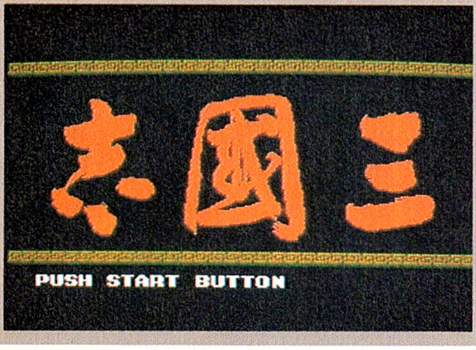
▶ガンウェイバー

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム紹介編

いやぁ、今年もあと2ヵ月あまりになってしまったねぇ。そろそろ地獄の年末進行のことが、頭をかすめるようになってきた。来年の正月は実家で迎えられるのだろーかとか、しょーもないことばかり考えてしまう今日この頃、光栄の『三国志』の発売は、もう目の前だ!



三国志

光栄	¥9800	10月30日発売	カセット

とゆーワケで、今回は"発売直前おさらい編"なのだ。ま、『三国志』は、大きなゲームではあるけれども、とってもベーシックなSLGであることも間違いはない。ゆえに、基本的なゲームの進め方は、今までのSLGとそう大きく異なる点はないのだ。そこが分かっていれば、クリアへの道は遠くはないぞ。

発売秒読み開始! 今回は「おさらい」なんだよ。

しつっこく書くのだ。この『三国志』は、とってもベーシックなSLGなのである。まず、このことを頭にたたき込むことが大切なのだよ。『信長の野望・全国版』や『三国志・中原の覇者』なんかをプレイしたことがあるキミなら、その時のことを思い出せば、十分にプレイできるはず(もちろん、細かい違いはあるけどね)だ。基本的なところは同じだからね。

また、この『三国志』で、初めてSLGをプレイしてみようと思ってるキミ。この手のゲームのコツはアセらないことなんだ。SLGってゆーのは早解きを競うゲームではないってことをキモに銘じてくれ。SLGは深く静かに楽しむもの(友だちとワイワイやるのも楽しいけどね)だよ。

とゆーワケで、これから"基本的な行動"とゆーのを解説していこうと思うワケだ。経験者さんにとっては復習、新人さんにとっては予習ってことになるのかな。どれも基本中の基本だから、初心に帰って読んでくれるとうれしいな。



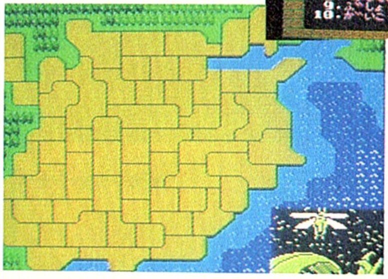
▲まず、シナリオがたくさんあるのがうれしいのだ。さらに、8人までプレイできるのもグッドだね。シナリオ変えて、君主を変えて、このゲームは、イヤんなるほど遊べそうだ

▼いまいち、ジミなメイン画面だけど、長～く遊ぶわけだから、この方がアキがこないってワケ……かな?



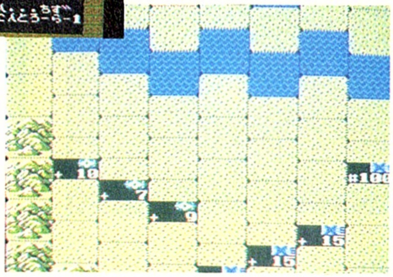
▲大陸は広いのだ。58ヵ国もあるのだ。この広大な中国を統一するんだから、生半可なことでできるワケがないのだ。じっくりと腰を落ち着けて、ゆったりと楽しみましょーね



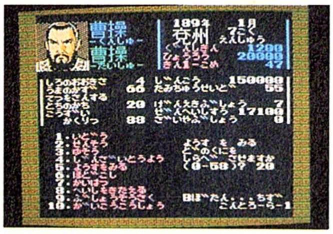


◀蝗は、備えあれば憂いなしってワケにはいかないのよね

▶戦争は頭の使い所。作戦しだいで、不利でも勝てる!



しつこくゆーけど「様子を見る」ことは重要なんだよ。

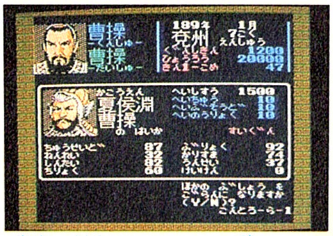


▲"ミミタコ"だろーが、とにかく見ろ！ 見ることから、全てが始まるのだ!!

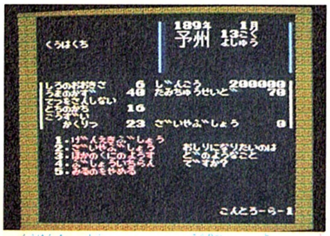
基本中の基本の中でも一番の基本が「様子を見る」だってことは、今までに何回も書いた。自国の置かれている状況をきっちり把握しないと、何も始まらないぞ。

まずは自国のことを調べる。特に各武将のデータに、しっかりチェックを入れとくこと。それから、空白地の土地の価値、洪水確率、民忠誠度。優秀な空白地からおさえていった方が、経営がラクだからね。最後に敵国だ。国力や兵力を知っておけば、効果的な外交交渉ができるだろう。

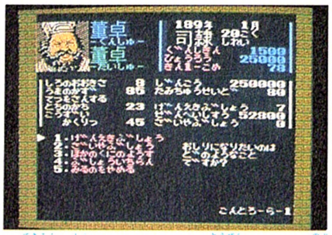
特に他国の武将の"忠誠度"は重要チェックポイントだぞ。次の「武将の増やし方」と密接に関係するからね。



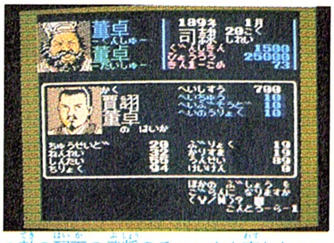
▲配下の武将をチェックして、使えそうなヤツを確認しよう。で、そいつらの忠誠度や知力を、優先的にアップしてやるのだ



▲空白地を調べるのは、効率よく取っていくためなのだ。タダで手に入るなら、いいトコから取ってきたいもんね



▲敵国を調べとくなんて、当然だよな。信長と違って、金はかからないから、できるならば全国にチェックを入れたいね



▲敵の配下の武将のチェックも忘れちゃ、ダメだぞ。使えそうで、忠誠度の低い武将を探しだそうぜ！

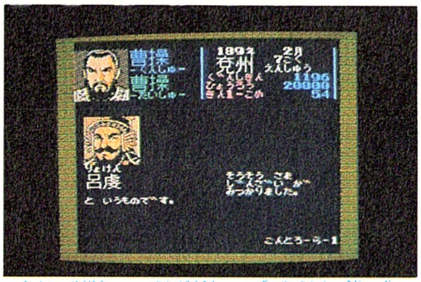
武将の「増やし方を覚えよう。

で、肝心要の武将の増やし方なのである。武将の良し悪しがゲームの勝敗を左右するってことは、イヤになるぐらい書いてきた。だから、もうみんな分かってると思うけど、さらに繰り返すのだ。「優秀な武将を数多く集めることが、ゲームをクリアするためのポイントである。」と。

さて、武将を増やす方法は3つある。まずは"武将捜索"で在野武将を発見すること。これは知力の高い武将に任せた方が、発見しやすいからね。とにかく、一生懸命捜すことにしよう。右の囲みの"略奪方式"も、かなり有効な手段なんだよ。

第2は戦争で捕虜にした武将を召し抱える。戦う前に、敵の武将のチェックはしてあるだろ？ 使えそうな武将に目星をつけておけば、捕まえてから悩まなくてもすむよね。使えそうもないヤツは、迷わずに首を斬る！ しょーもない武将の忠誠度を上げるため金を使うのはアホらしいし、そのまま配下にしといて裏切られるのもつまんないもんね。

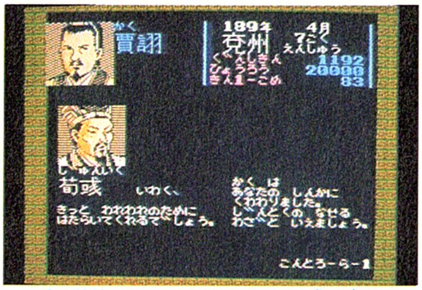
最後の方法が"引き抜き"だ。例えば董卓の配下を調べれば、賈詡（知力抜群）や呂布（武力抜群）の忠誠度が低いことが、すぐわかる。忠誠度が低ければ引き抜きはカンタンだからね（逆もまた真なり。配下に加えた武将の忠誠度はすみやかに上げるよーに）。"人材登用"で配下に加えよう。



▲最初の方法は、"武将捜索"で、在野武将を捜し出す



▲第2は、戦争の時、捕虜にした武将を召し抱える



▲最後の方法が"ヘッドハンティング"、引き抜くのだ

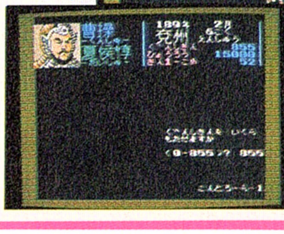
ちょっと「略奪」

略奪は、手っとり早いお金儲けの方法だ。極悪非道とゆー人もいるんだけどね。この際、そーゆー非難には耳をふさぎたいっ！ 英雄らしくないと言われれば、確かにそうなんだけど……。ま、ゲームになれないうちはカンベンしてもらおう。とにかく、お金のいるゲームだから……。

この方法は、シナリオ1「董卓打倒」、シナリオ2「曹操の台頭」、シナリオ3「新時代の幕開け」で使えるぞ。武将を一人、空白地を回らせるのだ。とーぜん移動をするときには、軍資金と兵糧をぜーんぶいただいてきちゃうのである。アッとゆー間に大金持ちさ。知力の高い武将を使って、"武将捜索"もやらせれば一石二鳥だね。兵を雇いながら移動すれば、それだけで大軍団ができるんだぞ！



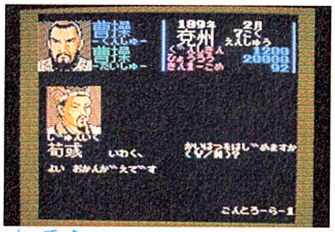
▶略奪開始!! まず最初は、武将を空白地に向かわせるのだ



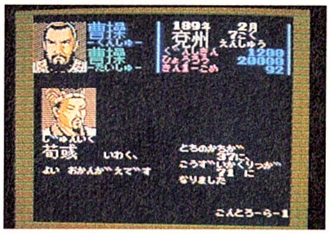
◀軍資金、兵糧をいただいて、次の空白地へ。これで大金持ちさ

「開発」やって、「施し」やって。

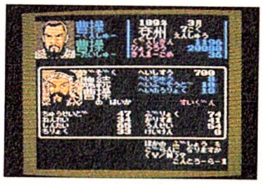
国土の開発も常識だよね。土地の価値を上げないと収入が増えないし、洪水も恐いしね。とにかく開発はこまめにやりましょうね。もう一つ、ちょくちょくやっといた方がいいのが施しだ。民に食料を施して、忠誠度を上げるのだ。忠誠度が高ければ収入が増えるし、低いと反乱……。忠誠度には気をつけようね。そして、武将にも施さないといけない。金なら忠誠度が、書物なら知力がアップするんだ。召し抱えたばかりの武将は忠誠度が低いので、サクサクと上げるようにしよう。せっかく配下に加えた武将に裏切られちゃたまんないもんね。それから、賢い武将は書物を施して、もっと賢くしとくのがグッドだよ。



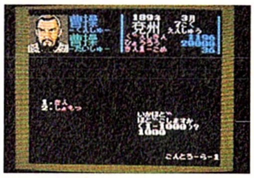
◀"開発"は国力アップの基本。まずは、国土の開発から始めることにしようね



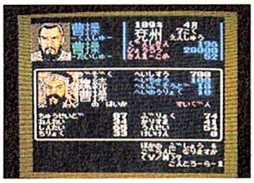
▶最初は小さな効果しかなくっても、あせるなよ。「チリも積もれば山となる」さ



◀召し抱えたばかりの武将の忠誠度は、メチャ低い。このままにしておくと、いつ裏切られるか分かんないんだよね



▶そこで、その武将に"金"を1000ばかり施してみよう（ちなみに"書物"だと、知力がアップするんだよ）



◀ほぉーら！"忠誠度"が倍近くになっただろう。これぐらい高ければ、まず安心だね

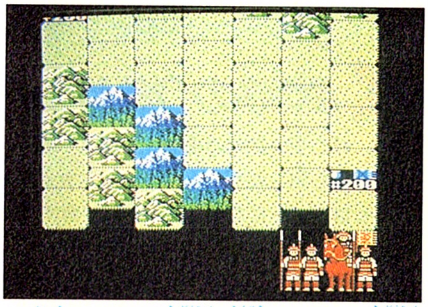
「戦争」も必要だしね。

この手のゲームは戦争をしなきゃ始まらない。そこで、戦争のポイントを少し。一番大事なことは、勝てる相手としか戦わないってこと。じょーだんじゃなく、攻め込むときは相手と自分の戦力比較をしっかりやるように。ま、万が一、君主が死んでも、ゲームオーバーにはならない（後継者でゲームが続行できるんだ）ので、多少のムリはきくけどね。

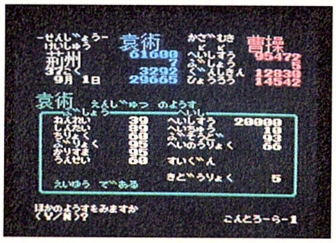
で、実戦。まず頭を使うのが部隊の配置。各部隊を分散させるか、集合させるか、難しいトコだ。地形にもよるけど、よっく考えないとね。前面に武力の高い武将を置き、君主や太守は（出陣してるなら）後方で兵糧を守らせるのが基本。次にやることは"報告"で風向きを調べること。火計を効果的に使おうね。さらに、なるべく余分な戦闘は避けて、敵君主（太守）を一直線に狙いたい。信長でもそうだったけど、残った兵なんかはそのまま手にはいるワケだからさ。それからムリだと思ったら、すなおに退却することも必要。ムリして武将を死なせたら、大損害だぞ。特に優秀な武将は大事に使おう。



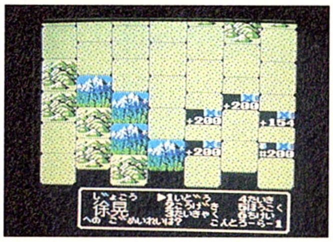
▶戦争には、必ず兵糧を守る部隊も連れて行くこと。将軍一人で行くとヒサンなめに……



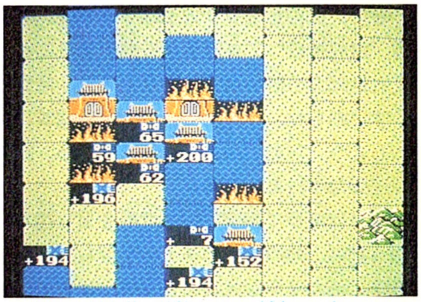
▲"待機"をすると、機動力が蓄積されていく。機動力が増えれば移動距離が延びる。うまく使いたいね



◀"報告"はこまめにすること。風向きは、刻一刻と変化しているんだからね

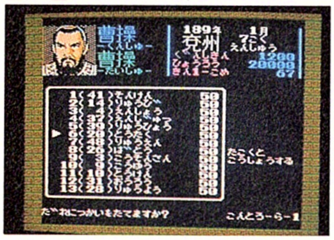


▶命令は、よぉーく考えて。やみくもに突進すればいいってモンじゃないんだぞ



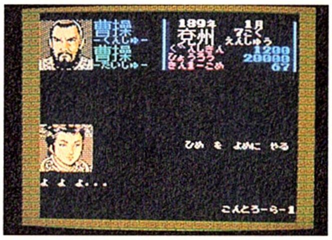
▲"火計"は効果的な戦法だけど、風向きが変わったりしたら……。つまり「家計は諸刃の剣」だってこと

「外交交渉」も使いたいね。



◀なんせ、お隣の董卓さんとこがコワいからねぇ。今のうちにご機嫌を取っとこーかな……

外交交渉の種類は、兵糧借り・返済、婚姻、贈物、共同作戦。また国力が低いゲーム序盤では、強国のご機嫌をうかがうことも必要なんだ。長いものにはまかれましょってか。うまく使えば、これほど役立つコマンドも少ないんじゃないかな。ゆえに使いこなすには、かなり頭を使わなきゃいけないんだよな。



◀娘よ、許せ……。これも、とーさんの命が惜し……戦国の運命なのだよ、うん

シミュレーション天国

SIMULATION PARADISE

タイレル辻の考えるピント

もう、おわかりですね。今号からオモムキを変えて新しい感じになってしまった。みんなのマジメな御意見なんか、送ってくれるとウレシイぜ!!

本気で連載になってしまいました……

みなさんこんにちは。私がターミネータ辻あらためタイレル辻です。今回からよそおいも新たに新連載となりました。今後とも、どーぞごひいきにお願いしまっせ。言葉ジリがちょっとヘンになりますが、これは定吉七番の影響がまだぬけてないからなのでゴカンベンを。

ま、新しくなったから、というわけじゃないけど、ここでこのコーナーはいったいなんなのか？ という事について考えてみましょ。とりあえず、ＳＬＧの考察を深め、知識と経験の交流を計っていくという、ようはＳＬＧのここが嫌いだ、好きだとか、なんでもいいから言いたい放題をしてしまおう、というところになってるんですわ、うんうん。だけど、これては今までとあんまり変わりがないんて、VOL.19のような、ちょっとマジな話も多くしてみたいし、みんなの意見にも、今まで以上に答えたり、考えてみたりしたいと思ってるんだっ。ホントだよっ。そうそう、特にほしいのは、今あるＳＬＧのルールや設定についての意見だね。御存知の通り、ＴＹＲＥＬＬ辻率いる辻事務所は、コンピュータゲームやビジネスソフトの開発や企画、の下請けみたいな事をしてるんですわ。過去にはネクロマンサーというＲＰＧの設定を作ったし、今てはアドベンチャーゲームを２本ほど作ってるんてす。その他にもいろいろなモノを作ってきたんだけど、そろそろ本腰を入れてＳＬＧを作ってみようかな、なんて思ってるんどすよ。だから、是非とも面白い意見を聞かしてほしいんだよ。よろしくねっ。ま、何て今まて作らなかったかというと、設定作りが難しいからなんだ。昔、といっても２～３年前のＳＬＧといえば、アバロンヒル社のＷＳＬＧ等に代表されるボードゲームタイプのを、コンピューターに移植したモノがほとんどだった。この頃は、めんどくさくて複雑な計算と、いつでも好きなときにプレイできる相手を、コンピュータにやらせていたんだね。しかし、現在てはその程度のモノは受け入れられなくなってきてしまっている。複雑な計算が出来ればよりリアルな状況設定を作ることが出来るからだ。しかし、計算やパラメータが多くなればなるほど、トータル的なバランスが難しくなって、微調整に時間がかかるようになるんだよね。開発規模は大きくなるしさ。しかし、最近ちょっとだけどヒマができたので作ってみようと思ってます。ミナサンのご協力を待ってます！



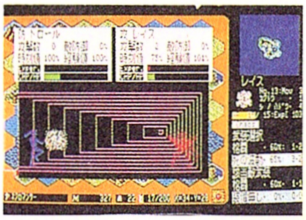
パソコンゲームおすすめ情報

マスターオブモンスターズ◉システムソフト　定価￥8800

このゲームは大戦略で名高いシステムソフトが作ったファンタジーウォーＳＬＧである。一目見ただけではファンタジーナイトと同じみたい、なーんて思われるかも知れないが、天下のシステムソフトがそんなものをわざわざ出すはずがないのである！ ファンタジーという題材は同じでも、魔法の効果をうまく表した戦闘シーンは見物ですぞ。

ゲームの基本的なところは大戦略と同じ。移動をして、戦闘して、占領したり生産するというパターンだ。そして、ユニットとなるものが、このゲームではドラゴンとか、トロール、ゴーレムなどなど、51種類も用意されているんだ。特殊なのはマスターとエレメンタル(精霊)。エレメンタルは魔法で呼び出されるモンスターで、魔力を結構使うが、そうとう強力な威力をもっている。マスターというのは魔法使いたちで、これが自分の分身となって戦うのだ。いわゆる将軍みたいなモノだね。

このマスターたちが魔力を回復させるのが塔だ。これは都市にあたるもので、多く持っていればそれだけ魔力が増える。いってみれば魔力とはお金みたいなものだ。グラフィックもよくなってるので、大戦略ファンには是非ともプレイしてもらいたい。



▲魔法の効果など、そうとうハデなＳＬＧになってて何回オウレイしてもあきない

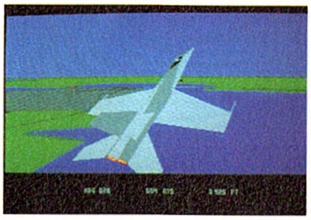
⊙SLG専門用語集

【シミュレート】

シミュレーションゲームの語源です。

このコーナーでは、簡単なものから難しいものまで幅広くＳＬＧの用語を解説していこうと思ってる。まずは語源であるシミュレート、という言葉からね。

シミュレートというのはマネをする、という意味だ。つまり、１度起きた事を再現してみたり、起きるであろう事柄を数値などによって、できるだけ正確に表現してみることなんだね。この事は現代にはなくてはならないものになってる。例えばコンピュータを使って飛行機の翼を設計し、それを飛ばした場合の問題点を計算すれば、実際に作って実験するより早く、安上がりにできる。身近なものでは、スピーカーボックスなんてのもそうだね。高級なものは、共振しないように周波数特性等をシミュレートして作ってるんだよ。というわけで、シミュレートするっていうのは、そうなるだろうというのを計算で求めたり、考えたりする事をいうんだ。ただ、人間の頭で考えると、その人なりに結果が違ったりする。これがＳＬＧをおもしろくしてるところなんだ。



▲フライトシミュレーターも空を飛んでいるのを計算であらわしたものだ

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.16　　1988.11.4

確かに、近ごろ"ドラクエⅡが好きだ"という内容の投書が多いのです。"Ⅱの方がⅢより完成度の高いゲームだ"という評価を下すマスターは、ほとんどいないのに、"好きだ"というマスターは意外に多いのです。ドラクエの魅力は不可解です。

DRAGONQUESTⅢ 友の会

Ⅲで楽しむドラクエⅡ

「ドラクエⅡが好きなんだっ！」というマスターの投書が最近目につきますが、実は私もそうでして、そんな人はもっと大勢いると思うのです。ただ、評論家の方々がⅡを酷評（？）してるもんだから、「Ⅱを支持してはいけないのだろーか？」と考えてるんじゃないかと想像しています。だけど、ここでひとこと言わしてもらうと、作品の良し悪しと、作品に対する好き嫌いは別物なんですよね。どんなクソゲーが好きでも、その事を恥ずかしがる必要はないし、誰もがほめてるからって、それを好きになる必要もまたないのです。例えば、私ですが、「ファミスタ」が嫌いなんです。もちろん、「ファミスタ」が優れたゲームである事は認めていますけどね。

ところで、私は「ドラクエⅡ」の何が好きかというと、あの激烈な戦闘シーンがなんです。とにかく、常に死と隣り合ってるし、全滅なんか数え切れない程やったけど、それだけに思い出が多いんですよ。もうザコから大ボスまで、ずっと苦戦を続ける様なゲームバランスでしたからね。これはプレイした人ならうなずいてくれるんじゃないかな。だから、Ⅱに比べるとⅢの戦闘なんて、ぬるま湯につかってる様なものなんよね。仲間は4人いるし、敵は全体的に大人しいし、魔法は強力なのがいっぱいあるし、先制くらっても全部は攻撃してこないし、もうとにかく楽。だから全滅なんて数える程しかしてないし。それで、この間、ちょっと計算をしてみたんです。なんのかと言うと、ⅡとⅢの1回の戦闘における、モンスターが与える平均ダメージなんですけど、もちろん、画面に出てくる数値ではなく、プレイヤーキャラクターのHPに比べてのパーセンテージで計算するんですよ。ⅡとⅢでは数値の価値が違いますしね。場所はロンダルキア高原とア○○○○ド。どちらも最終決戦地ですから良い例だと思います。その結果、ⅢではHPに対して約13％だったのに対し、Ⅱにおいてはなんと約30％！　1回の戦闘で3分の1弱のHPを失ってるんです。辛いのは当たり前ですっと笑ってしまいます。ちなみにプレイヤーのパーティーは最強レベルです。

そこで、私はⅢを使ってⅡの気分を楽しんでいます。勇者をパーティーから外し、戦士、僧侶、魔法使いの3人でプレイするのです。これがもう、なかなか辛くて面白い。Ⅱの3人はほとんどこの職業と同じだし、戦闘の激しさもⅡに多少は近付きます。こんなのも、たまにいいんじゃないですかね。

愛知県・ばくだんいわの味方です

不思議にⅡって人気があるんだよね。Ⅲに比べれば、不完全（？）な部分も多いんだけどねえ♡。

最近、Ⅰで遊んでます

ドラクエⅢのレベルあげやアイテム探しにも、つかれたので久々に「Ⅰ」をやってます。でも、ただやるだけじゃつまらないので武器、防具一切身につけずにやる事にして、やっとＬＶ30になりました。

……で、昨日竜王を倒すべく城に5回程向かったんですが、30秒もしない内に死んでしまい、全然歯がたちません（やり方が悪いのだろーか）。なんてったってＬＶ19の最強装備で戦った時と同じ8～10位のダメージしか与える事ができないんだから。その上、炎によってこっちの受けるダメージがその8倍位もあるし……。でも僕のとーちゃんが「それでクリアできたら千円やるぞっ」と言ったので絶対に倒してみせます。

PS. 千円ごときにつられた自分が情けない。

千円じゃ安すぎるんじゃないの。

SLG「ドラゴンクエスト」

ぜひ堀井さんに作ってもらいたいゲームがあります。それは、ドラクエのシミュレーション版です。別に新しいストーリーを作るわけではありません。ロトの勇者が竜王を倒し、ローラ姫と旅立ちの国を作る……あの部分を再現して欲しいのです。ローレシア大陸にわたった勇者がロトの仲間の血を引く者や昔ロトがかかわった人物の子孫、



⬆三重県・さやえど



⬆佐賀県・スライムボスCHAN



⬆福岡県・天津飯

冒険の書

勇者くにひろ

●前回までのあらすじ●

エルフの洞窟で「夢みるルビー」を手に入れたくにひろ達は、どんな扉でも開けてしまう「魔法の鍵」を求めて、ロマリアから、東の町アッサラームへと向かった。アッサラームで「魔法の鍵はピラミッドにある。」という情報を得た一行はさらに砂漠へと旅を続けるのであった。

砂漠

ぎらぎらと照りつける陽射しにただでさえ体力を奪われるのに、歩きにくい砂地と突然現れるモンスター。砂漠の旅は今まで以上に困難の連続だった。

その僕たちの前に、突然200フィート近い高さをした四角錐の建物が立ちはだかった。石壁を砂漠の風に吹き撫でられながら立つその偉容は、僕たちを圧倒してあまりあった。

「これがピラミッドか……」

あるいはIIにでてきた人たちの先祖などと知り合い仲間を増やしていく。そして、ローレシア城を築いていく。町も（商人の町みたいな感じで）できたりして、アレフガルドからも多勢移民してくる。さらに国ができると他国が侵略してくるかもしれない。もちろんルビスも登場する。「ドラゴンクエスト～外伝～」とでも名付けて発売されないかなあ。…堀井さん、聞いてますか？

三重県・勇武僧魔

‡そんなゲームができたらいいよね。ＳＬＧっていうのは、戦争したり金勘定したりでどこか現実的で夢がない。ＳＬＧっていうのはそういうものなんだろうけど、もっとファンタジックでストーリー性の強いゲームがあってもいいと思う。でも、ホントに作れるのかな？　そんなゲーム…



滋賀県・さんど盛田

「ドラクエIV」を考える

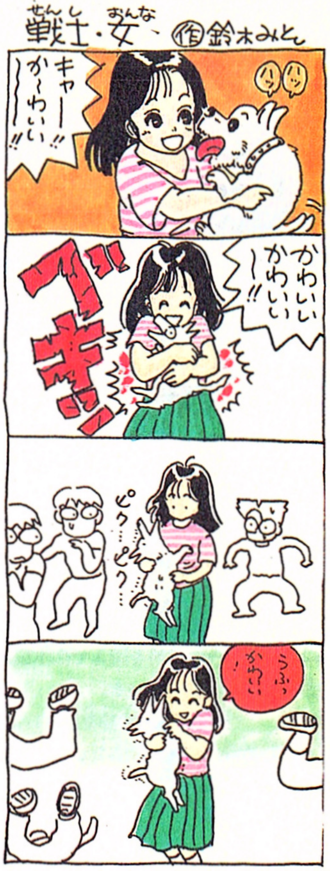
やあ、みんな元気か？　私は元気ではないが、そろそろ過去の話（ドラクエIIIはやめて未来の話(ドラクエIV)をしようではないか！　そう、私は提唱する「ドラクエIVを考える部会」を。というわけで、第１回目は戦闘システムについて考えようと思う。

戦闘…読んで字のごとくモンスターとの戦いだ。過去のドラクエシリーズではＩで１対１、II以降では複数対複数となり、IIIではシミュレーションゲームに使われるタクティカルな部分も少し入ってきた。つまり、戦闘方法(システム)が、だんだん、高度なものになってきたということだ。IVではどうなるかというと、戦闘時の距離的な要素が拡大する。つまり、飛び道具が出てくるとか、武器や魔法の効果が敵との距離によって影響を受けるとか、戦闘時にフォーメーションを組む(例えばウルティマのように)なんてことが考えられる。もちろん、戦闘が煩雑になるけれど、そこは「女神転生」のようにオートタイプの戦闘モードをもうけておけばよいのだ。では、みなさんの意見をお待ちもうしております。次回は「飛び道具について考える」をお送りします。

愛知県・全開のキム

‡確かに、そろそろIV（もちろんドラクエIVのこと。もうこのさい、発売が発表されなくても、走ってしまうぞ）のことを考えても良い時期ではある。マスター諸氏の意見、希望、なんでも募集するぞ！　ただし、マスターズクラブは11月18日発売号をもって一時、休会（クラブ？）する予定なので投稿は、お早めに。　えっ〝寝耳に水（死語）〟だって。とりあえず、最終回に間にあわなかった投稿やスペースの都合で今まで掲載できなかったものに関しては、単行本「ドラクエIIIマスターズクラブ」のほうになるべく収録するようにしたいと思ってるので、最後まであきらめずに投稿して欲しいぞ。

それじゃ、あと２回ヨロシク！



「すごいですね」めずらしくぼぶも感心する。

ピラミッドにはいると、さっそくミイラの団体さんが現れた。強いことは強いのだが、単なる力押しのモンスターなのでそれ程怖くはない。片付けて先に進もうと足を踏み出した途端！

ガラガラガラ。足下の床が不意に崩れて僕たちは下の階に落とされてしまった。

「いてててて……」

それでもけんはしっかりらむをかばって落ちていた。僕とぼぶは、石畳の上にしたたか身体を打ちつけたというのに。

「ありがと……」らむが赤くなりながら礼を言う。少し、二人が仲直りしたかな？

「罠その一か」立ち上がりながら僕は言った。「これからは壁ぎわを歩くことにしよう。フロアの真ん中は落とし穴がある」

僕の考えで、それからは落とし穴に落ちることはなかったものの、罠その二は意外な形でやってきた。

「宝箱だ。開けるぞ」けんが宝箱の蓋に手をかけた。

こういう場所に点在する宝箱を開けるのは、いつも楽しい瞬間だった。何がはいっているか、どきどきわくわくする。どこか格闘場での賭けに一脈通じるものがあった。

けんが蓋を開けようと、いや、蓋は自然と開いていった。僕たちが見守る前で、宝箱はいきなり飛び上がると、生き物のように襲いかかってきた。

事実宝箱は生きていた。モンスターだったのだ！　鋭い歯が鉄の鎧にあたって火花を立てる。切っても殴っても、魔道士の杖の火の玉をくらわしても、それはなかなか死ななかった。

「冗談じゃないぜ」

やっとのことでばらばらになった元宝箱の残骸を爪先で蹴飛ばしながら、けんが毒づいた。それは僕たち全員の気持ちを見事なまでに表していた。

壁に小さなボタンがある。

「始めは東……」

そう歌いながら僕はボタンを押した。

ドシン！　見事に床が抜けて僕たちは二階の廊下へ落とされた。

「もういや」らむがぷっとほほをふくらませる。

「おかしいなあ……」

僕はいまいましい気持ちで天井を仰いだ。ボタンの押し間違いはこれで二度目だった。

真ん丸ボタンはお日様ボタン
小さなボタンで扉が開く
初めは東　次は西

イシスの町で子供達が歌っていた童謡には、ピラミッドの秘密が隠されているという。

鍵穴のない石扉に行き当たった僕たちは、廊下を歩き回って歌にあった小さなボタンを探し出した。そして歌の通りに押したのだが……結果は痛い思いをしただけだった。

「あの歌は間違いだったんだろうか？」

マッピングを確かめているぼぶに向かって、僕は訊いた。ぼぶはゆっくりと首を振りながら、僕を見返した。

「僕たちが間違っていたのかも知れません」

「東と西は、取り違えていないはずだ。確かに太陽はアリアハンと逆に南がわを通っているけど、そこは気をつけている」

「そのことじゃありません」ぼぶは三階のマップを指し示しながら言う。「階段を登って、東に進み、僕たちは二股の廊下をみつけました。廊下の先には小さなボタン。ピラミッドの構造からいって、左の廊下が東で右が西になります」

「最初は東……だけど西のボタンを押した途端に落っことされたぞ」とけんが文句を言う。「そう、だから僕たちは別のボタンを探しました。今度は階段の西、同じように二股の廊下があって……」

「だけど今度は東のボタンを押した途端に落ちてこのざまだ」

「これを見て下さい。三階は東と西が対称的な造りになっていますね。すると、東と西の組み合わせはもう一つあるわけです」

「わかったわ！」らむがすっとんきょうな声をあげた。「東の廊下の東のボタンと、西の廊下の西のボタン！」

「たぶん……」ぼぶが満足そうに笑った。

「さっそく試してみよう」

僕たちはもう一度三階に戻ると、三度目の正直とばかりにボタンを押した。

どこかで重いものが動くような地響きがする。石扉が開き、宝物庫が僕たちの前に口を開けていた。中には宝箱が二つ。

「また人食い箱じゃないだろうな」

そう言いながら箱を開けたけんが、ほうと嬉しそうな声を上げた。

つづく

「ドラクエIIIマスターズクラブ」単行本化決定!!　11月中旬発売予定

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

スーパーファミコン安いといいな。
（足立区・上島朱美・主婦）

▶そうですね。セガのメガ・ドライブが2万1000円だからだいたいそれくらいになるのかしら？でも安いほうがいいですよね。
（マッキー）

私は学校新聞の編集委員で投稿欄の担当だ。ボツや採用を選んで必本編集部の気分を味わっている。
（東京都・寝太郎電鉄・17歳）

▶学校新聞か。読んでみたいな。送ってちょーだい。
（ヒラ坊）

Vol.19のベラボーマンさんへの反論、いろいろあったけどみんなケンカ売ったりしてなくてやさしいんだなって思いました。うん、それだけ。
（栃木県・高山小牧・16歳）

▶ドラクエマスターズクラブには毎日たくさんのおたよりがくるんだけど、みんな性格良さそうだね。それにひきかえ、となりの机の友の会本部は……。
（ハルク）

先日、デパートでびっくりしたことですが、ファミコンが３台置かれていて、ソフトはなし、テレビも消えていました。そこへきた少年がバッグからおもむろにウィザードリィのカセットをとりだしゲームをはじめました。レベルは30～40。時間にして約40分。それにしてもずっと見ていた私もヒマだ。
（名古屋市・赤尾浩一・社会人）

▶でへへ。何も言えまっせん。
（ヒラ坊）

ヒラ坊は最近よく思い出し笑いをするそうですが、僕もよく思い出し笑いをするんです。でも別にみっともないなんて思っていません。毎日が平和な証拠ではないでしょうか。
（福岡県・高木博文・17歳）

▶彼の場合、じゅうぶんみっともないですね。平和なのは確かなよーです。
（マッキー）

ベニー松山さんにウィズの世界と同じような終わらない小説を書いてほしい。もっともっと壮大なスケールで。
（東京都・ちゃむぶさむらい）

▶あ、もしもしベニー松山くん。聞いてますか？あれ死んだふりしてるな。
（井）

期待のスーパーファミコンが11月に仕様発表はいいけど山内社長発言や「ソフト年間10本限定」は引っかかる。"量より質"から考えれば妥当に思えるけど、そんな事したらやっと「出せば売れる」から「いーものだけ売れる」になった現状から逆行してしまう。出せば売れる➡競争心がなくなる➡質が落ちるの３段構え社会主義現象だ。おまけに年10作では「松本亨の～」や「デジャブ」などのアダルトマイナー路線は方針外にちがいない。本当に質の向上を目指すなら門戸開放すべきだ。
（京都府・アウト・オブ・ザ・ブルー）

▶正式な発表前なのでなんともいえないところなんですけど、うなずけるところもありますね。それよりペンネームすてき。曲もよかったし、ビデオもすごかったのよね。
（マッキー）

ドラクエIIIのちからの種はドーピングじゃないのかなぁ？
（品川区・メルカトル）

▶突然マッチョマンなんかそのものズバリです。
（ヒラ坊）

わーいわーい‼ドラクエIVマスターズクラブの単行本化決定！ありがとうございますっ！第１回と２回を読んでなかったから、なんとしても読みたいと思ってたところなんですよねっ！
（京都府・ペンギンロト）

▶これまでにスペースのつごうで掲載できなかった分もできるだけたくさんのっけますのでよろしくっ！
（ハルク）

あの机はベニー松山氏の机ではないでしょーか？
（東京都・渋谷ゆかり・15歳）

▶京都の上野弘泰、豊橋の渡辺隆行、八王子の大野陽子、世田谷の木村友昭、沼田市の金子伸也、方南町の本間直裕、鳴門市の田中雄一郎、京都の本多智一、長野県のたわし、柏の岡田由美、大阪の通信タイム、秩父のめろんぱん、前橋市の伊東政紀、岩手県の吉田拓人、多摩市のいかまーく３、徳島県の板東卓志、江戸川区の船津歩、以上の皆様残念でした！10月12日現在での当選しなかった人の発表でした。正解者は今のところ調布市の最上正光ひとりっ！
（ヒラ坊）

では英訳してみます。（以下略）
（足立区・畑山聡子・16歳）

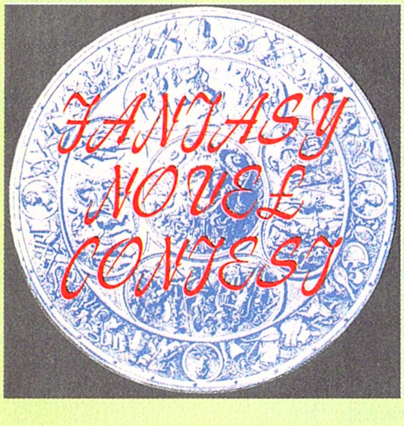
▶畑山はいまいちっ！山形の笹原健一頭いいぞ。秋川市の長沢禎、字がうまけりゃもっといい。これも10月12日現在です。次号で発表するぞ。
（ヒラ坊）

▶秋もふかまり、隣もマリオをやってるのでしょーか。はい。次号の発売は11月4日㊎。じゃまたねーっと。



▲編集部のスミで小さくなっている黒須くん。この日もスーパーマリオ３のマップ描きて徹夜３日目。でもこのとうり元気です。（そーでもないか。）蓮田のお父さんお母さんご安心ください。

第１回ファンタジー小説コンテストのお知らせ



▶きみの夢と冒険を……！

ファミコン必勝本は、斬新な小説、および作家を求めています。ゲームに関係あってもなくてもOKです。ただし、面白いゲームをしている時のように面白い小説に限ります。ファンタジーはもちろん、SF、ホラー、ミステリーなど、広い意味での娯楽小説を書けばいいんだ、とお考えください。そう、今あなたの頭にひらめいたそのネタでいいんです。
ぜひ御応募ください。

応募要領

- ●大賞／賞金10万円ならびに副賞１名。佳作２名。
- ●内容／ファミコン必勝本読者を対象とした短篇小説（未発表のもの）。ジャンルは限りません。
- ●枚数／400字詰め原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。
- ●しめきり／1988年11月25日（必着）
- ●発表／1989年１月第１週発売号誌上で発表。
- ●送り先／〒102東京都千代田区麹町5-5-5　ファミコン必勝本編集部ファンタジー小説係

※応募原稿は返却しませんので、必要な方はコピーをおとりください。また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・電話番号を必ずお書きください。

技&お笑いの最高峰っ!!

バグボーイクラブ

BBCは、現在発売されているF・C誌の中で一番楽しい!

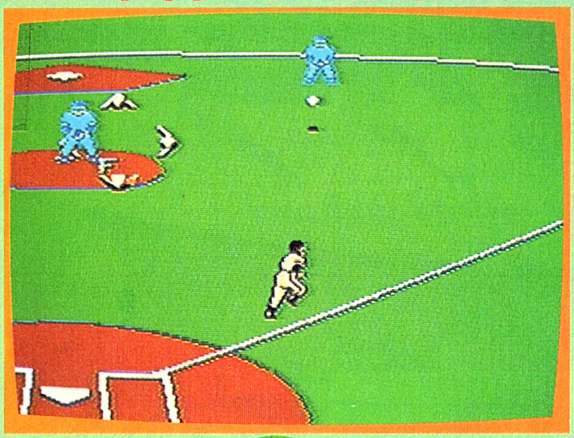


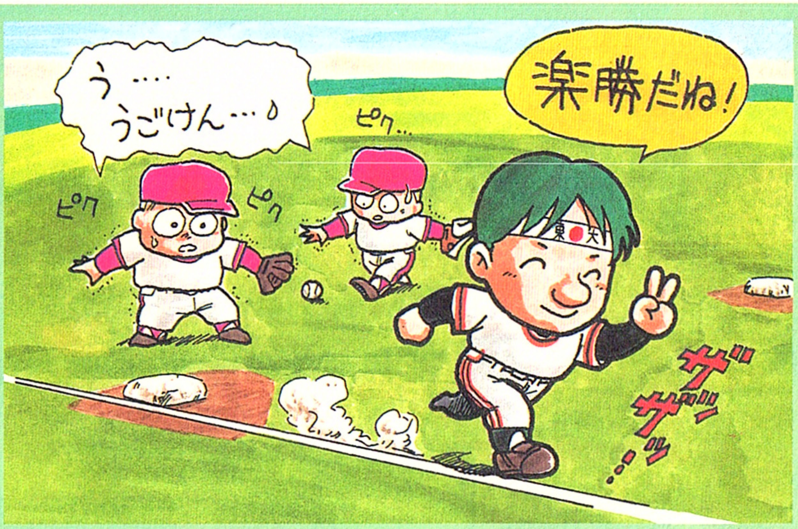
それは、BBCという日本で一番楽しいコーナー

必勝本BBCをご愛読いただきありがとうございます。本品は品質管理に万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、それぞれのコーナーへ直接お便り下さい。なお、住所・氏名をお忘れなくっ!!

健康のため載りすぎに注意しましょう。

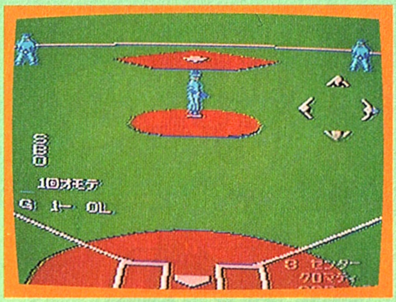
塁に出れば1点確実!!

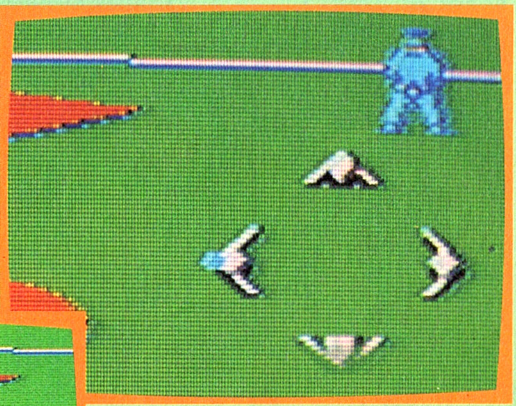




①↑連射つきのコントローラーを用意したら、Ⓑボタンを連射の最大にして、あとは出塁をじっと待つのだ

②→ランナーが出たら、次のバッターがバッターボックスに立った瞬間にⒷボタンを押せ! バッターが出たり消えたりしてチラつけば、これでもう準備OKだ



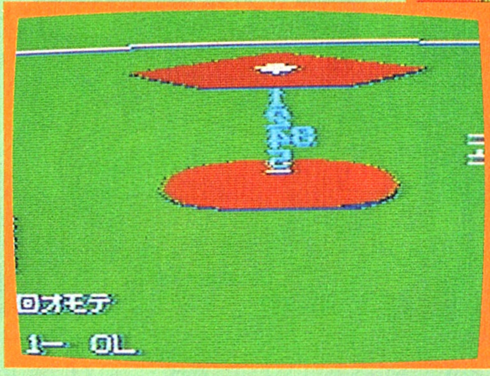


③←相手は自分のプレーヤーをコントロールできなくなってしまうので、そのスキに盗塁のときと同じ要領で、ランナーをドンドン進塁させよう! ただし、Ⓑボタンを離すとすべてがムダになるので要注意!!

スーパーリアルベースボール

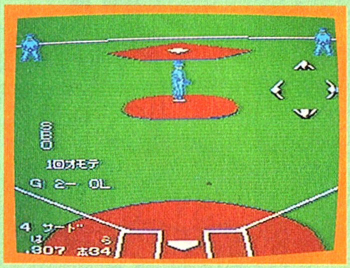
お得技　栃木県・稲葉実

どんな手段を使ってもいいから試合に勝ちたいっ! そんなあなたのため、ボクが精根コメて見つけた技をソ〜っとお教えしましょう!! 用意するのは連射つきのコントローラーだけ。これさえあれば、名プレーヤーに!? ただし、2Pモードでこの技を使い、友だちとケンカになったとしても、ボクにはまったく関係ありません。



④←あとはそのまま走らせて、イッキにホームイン! でも、このときにはどうゆーワケか点が入らないのだ!!

⑤→だけど、心配する必要はまったくなし! 次の打者がアウトになれば、点が入ってくる



スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10 ウルトラバグには

ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

SOFT 3 ハイパーバグには

ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1 すぐれた技には

ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をど〜ぞっ!!

SOFT 5 スーパーバグには

ソフト5本!!

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ふつうの技でも

金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!

必負ハガキは

ぼっしゅうの刑

なぁ〜んてことはありません! それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

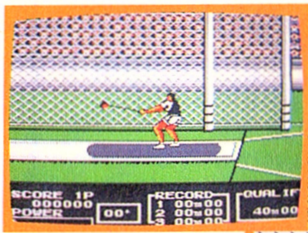
群馬県 鈴木正明



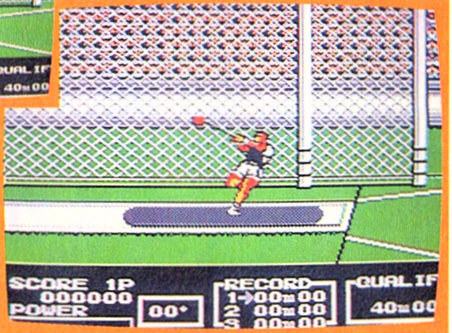
能のある常連はボツをかくす。

金メダル確実の超ズル技!!

SOFT 3



❶⬅ハンマー投げを選んでスタート！ なるべくパワーゲージを上げないように回転する。✚キーの操作もゆっくり、ソーッとね…。



❷➡「投げてもいいよ」のサイン！ 選手の体が光り始めたらパワーを0近くまで下げる。後ろに向かって投げるようなタイミングでⒶボタンをずっと押す。角度は80度だ!!



❸⬆やったーっ!! 記録は確かに92.04m！ 好得点をマークした。こんなズルい技なのに選手は力いっぱいガッツポーズ!? ヘンなの

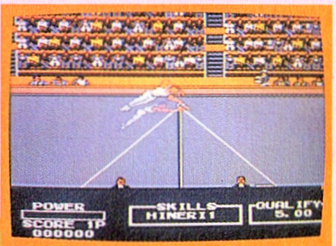
コナミックスポーツ
お得技 新潟県・阿部誠

✚キーの回転とⒶボタンでの角度調整…。ややこし一操作方法をたまたまミスしたら、なんと審判が大ボケの判定！ 92.04mなんて大記録じゃないか!! まさに掟破りの〝ドーピング技〟だ～っ!?

難度ウルトラCの大技!?

コナミックスポーツ
お得技 北海道・ななしのゴンベ

数あるオリンピック種目でもひときわ難しい「鉄棒」。ボクの技なら誰でも「9.90」を出せるよ!!





SOFT 3

❶⬆「SKILLS」の時はフツーにやる。ここはハッキリ言ってこの技には関係ナシ！ なんだ

❷⬅「FINISH」の時に〝ひねり1〟〝ひねり2〟〝シュタルダー〟をそれぞれ5回決めてフィニッシュ！ 着地が決まり9.90!!

これぞ超人一〇二芸奥義！



闘将!! 拉麺男
お得技 東京都・和田典明

ラーメンマンが大好きで買ったんだけど～、街の外で出てくるチンピラにすぐやっつけられちゃうんだよね～。いーかげんあきらめてたら、救いの神がおったんよ～。

SOFT 1

❶⬆広大な草原をひとり旅するラーメンマン…。街を出てしばらく行くと通せんぼをしてインネンをつけるチンピラがウロウロガンをとばしてくる！

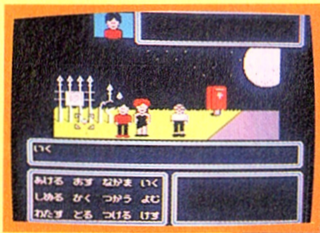


❷➡戦って「らいふ」が下がったら「おやすみ」コマンドでパスワードを取る！ 「明日は何処か拉麺男」と表示された時、そのまま数分待つと体力が回復している!!

今号の おまぬけちゃん

❶⬇さぁ、ゲームを始めよう！ さんて い救助隊は誰を選んでもOK。 吉田クンのおすすめは〝ばーなーど〟だって…。

マニアックマンション
おまぬけ技 大阪府・吉田こうじ



なんだか自分が「グーニーズ」みたいな冒険映画の主人公に思えてきちゃう！ コミカルホラーソフト『Mマンション』の本当のキョーフを見つけちゃったのよん!!



❷➡ゲームスタート！ 用意するのはコントローラーⅡだ。ⒶボタンとⒷボタンを同時に押したまま✚キーを動かしてみよう。操作するキャラの頭がグルグル回っちゃうだろ？ 友だちに手伝ってもらって、首グルグルのままで歩いてみよう

募集

今回のおまぬけ、笑ってもらえたかな？ カッコいいヒーローが思わぬ大ボケアクションをしたり、かわいいヒロインがとんでもねーこと口にしたり…。キミの見つけたおまぬけはココ⬆に載るためにある！

ハ、ハガキをっ!!

おーい。もう言葉にならないぐらいハガキに飢えてるんだよ～（別に食っちゃうワケじゃねーけどよっ!!）ファンレターもうれしいけどウラ技のハガキがなくっちゃ生きてゆけないオレなのさ。ハガキ、待ってるぜ！



神奈川県 ヒゲオヤジ

人気投票、出すなら今しかない!!

FNN

もう時間がない!!　狭いのはもーイヤだ!!　人気のない奴は地獄行き!!!　さあ、お気に入りコーナーを消されて欲しくなかったら、今すぐハガキを出すっきゃないっ!!!!





必本は発明の父

三国一の大バグ野郎

あーあ、最近ウンコゲーム減ったなあ。腹減ったなあ。いけにえが欲し～よぉ!!

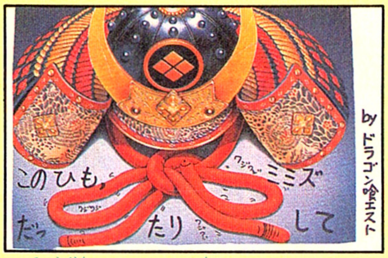
ご いクエVをスーパー必本で出すという、JICC編集長井上氏の爆弾宣言は本当ですか!?
千葉県・いちごの邪夢

ス ーパーファミコンでドラクエVが出るっていうから、近くのデパートにドラクエVIを予約しに行ったら無視された…。
茨城県・いしたぁ♡

僧 侶のことを「医者」という意味だと思ってる小さい子が近所にいるんですけど、堀井さんは責任とってくれるんでしょうか？
福島県・HACHISUKE

J ICCって何の略なの？
神奈川県・JAR

♨JARって何の略なの？



⇧三重県・ドラゴン喰エスト



⇦大阪府・大石祥生

え リかとさとるの夢冒険の本！ページめくれるのはカッコイイけど、残りページの厚さ変わらないじゃん!!
静岡県・サクセス

フ ァミコンの本のへんしゅう者は、み～んな変たいみたいのじゃないのかな…？
静岡県・どらくえ勇者命！

♨キミもね…。(前号の三郎参照。)

✝・✝・✝

♨ここは1000円ゲームのコーナーではありません。(懐かしー!!)



⇦東京都・ちゅうげん

ドラクエパラダイス

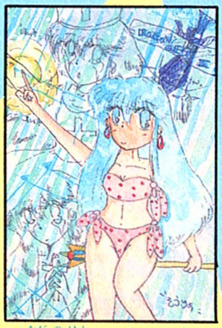
人気投票か…。フッ…俺の旅もここまでだな。さらばだ諸君！　BDIIで会おう!!

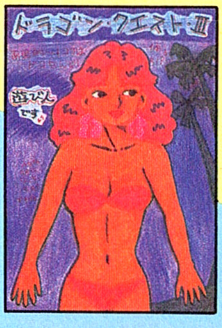

⇧栃木県・仲矢鈴子


⇧京都府・ろと大地

あぶない水着コンテスト

♨只今、お笑い水着を募集中。で、ギャグネタの少ない今回は、カワイ娘ちゃんだけを!!　だけを…。


⇧長野県・Sister



⇦愛知県・生田佐智子

おまぬけモンスター

♨採用は忘れた頃にやってくる。(深意あり)ときに徳島のゾー……、ゾ…！　PN変えてよ、ねェ!!



⇧東京都・霧崎菜々

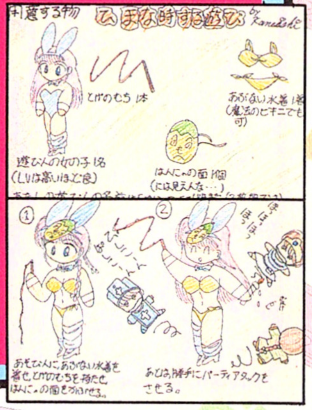


⇧徳島県・ゾーマ

おまぬけ冒険記

♨僧侶の方がい～な、ボク。でも刺の鞭装備できないし…。そーだ、そーだ、商人だ。商人にしよぉ!!

⇩広島県・かねいし



三重県
ドラゴン喰エスト

いくらなんでもいないだろ!!

いやぁ、アツい、アツいなぁ～！ 仕事してるとどーも燃えちゃってさぁ。アツいなぁ。

☆バーゲンやってる**武器屋！**

大阪府・カイのティアラ

☆ファミコンばっかりやっていてお母さんに本体とカセットを取りあげられ、泣いていた**うちのお父さま！**

三重県・みろか

☆必本を読んでう奴**つまらない**と言

埼玉県・MASAちゃん

☆RPGをやるとき**インベーダーキャップ**をかぶって、**炎**の**コマ**をするやつ！

千葉県・小林真

☆子供に名前をつける時、**4文字**まで と、こだわっている親。

東京都・ランチ・ゆきちゃん

☆今このページを**読んでない**やつ!!

岐阜県・ましゅにあ

☆バグボーイだけ**飛ばして読む**ヤツ！

兵庫県・あきりん

☆ジャレコから鬼ごっこが出たから、いつか**「かんけり」**や**「かくれんぼ」**が出ると思ってるヤツ!!

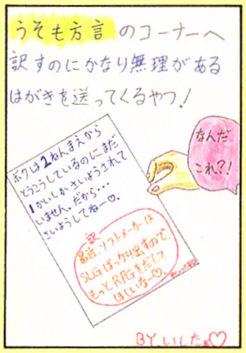
大阪府・円ドル＆文聞

☆アウトランで練習させてくれる、**教習所！**

埼玉県・獅子心王



千葉県・勇者ボカパマズ



茨城県・いしたあ♡

禅の心で笑いに挑む!! ナゾラー問答

狭い必本、そんなに急いでドコへ行く。てワケで今回、3名様限りでございます。



大阪府・正体不明の一年生

問 飲むと死んでしまうものは？
答 ①さんさん ②さんじゅーだいも ③亜硫酸

新潟県・超絶倫人ベラボーマン

問 ドラクエIIIの守備系の呪文は？
答 ①毎日一本 ②おなかに一本 ③スクルト

神奈川県・ミーハー石井



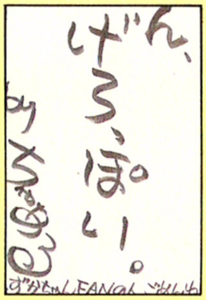
投稿せぬは末代までの恥!!

紙コンアトランダム

紙コンウォーズが始まるぞっ！ 一度の投稿でのめりこむっ!! 母ちゃんたちにも描かせよう！



千葉県・エンジェルくま



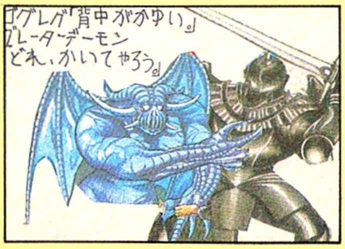
東京都・ちゃある

今号の高橋くん

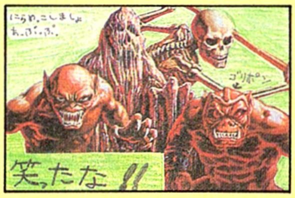
♨ヒョエーッ！ あぶねェなぁ!! 名人はナンパなんか、お!! 地震だ!! スゲェ揺れだ!!（9月29日5時半頃。）……おさまった！ あっ、どこまで話したっけ…。

住所も書こう・いそピン





愛知県・ガリクロ明賜



愛知県・龍神丸

HIPPON かばあガール

♨まあ、たまにはギャルから離れて、ミセスもいーなぁ。つうコトで今回は26歳の若奥様に登場してもらいました。隣りにいるのは、息子とその友達です。

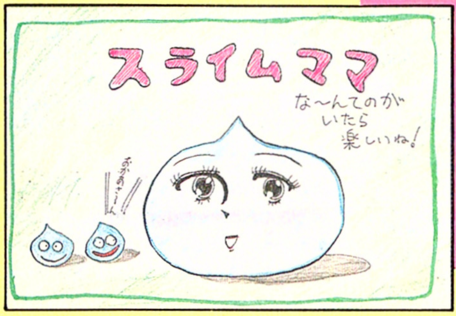
福島県・ハチスケ

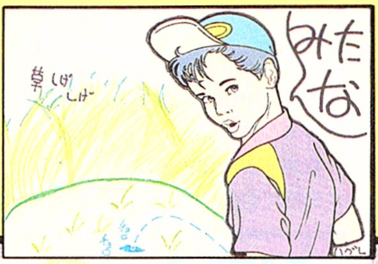


静岡県・佐倉洋



千葉県・たすとんさん





東京都・はぐれ充



宮崎県・ぷうかJr.ターボ

福井県・天才軍師

カベに耳ありハシラにネタあり。



指令あらをさがせ!!

ハァーイ！　みなさんお得意のコーナーだよっ!!　どんなささいな事でも笑っちゃえ！

●指令あらを探せ!!　というわけでみつけちゃいました。必本Vol.18のP18には、「えりかとさとるの夢冒険」と書かれてるのに、表紙は「サトルとエリカの〜」となっている!!　証拠は必本を切りぬくのがもったいないから貼らない。
東京都・有阿藩

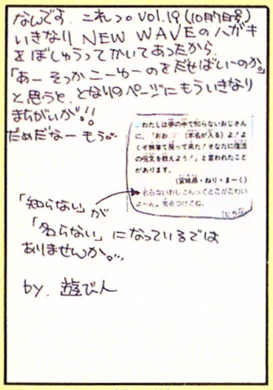
●Vol.18のドラパラのリードのトコ。「はいた」ぢゃなくて「しつう」と読むべ、普通。それとナゾラーのトコ。「埼玉県ん」って何っ!?
神奈川県・筆名前

♨「はいた」はね、わざとなの。世界って書いて「ワールド」って読ませてんのと同じ。「ん」の方はね、下にいる「たすとんさん」から逃げて来たんだよ、多分…。
と、今回は文章ネタを載せちゃったけど、基本は切り貼り。次回は字ネタはないと思って下さい。



神奈川県・じゃうま

♨カラダとかたかなで書かれてるのが、見事に生きてる!!　しかもこの表情。本当は発音の練習か何かしてるんだろうけど…。何の本か書いてないが、スバらしい作品だから許す。



広島県・遊び人

♨あ、よく気付いたね。いやぁ、このネタ用に、わざと隣りに置いたんだけどネ…。と、ごまかす…。



茨城県・SABOTEN

♨変だなぁ、ちゃんと指定したのに…、写植屋さんのミスだよ。え？　学研の!?　なんだ、驚かすなよ…。



愛媛県・PISCES

♨なんだ、そーか！　ろうしって、年とった子供の事だったのかぁ!!　ひとつ勉強んなったな。



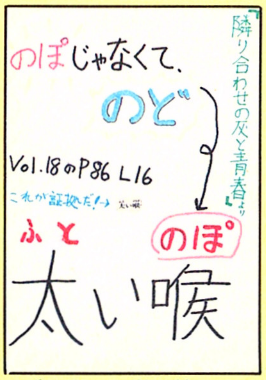
香川県・金丸佳介

♨あ、ボクねェ、徹夜してボロボロに疲れても、一瞬で治してくれる僧侶がひとり欲しーなぁ。



京都府・半木明世

♨オイラのコナンはすぐ死ぬから、血ィ引いてないみたい。ローラ姫がよそで作っ…、やめとこ。



岐阜県・必本の雅

♨なんだとぉ〜！　太いのっぽだってぇ〜!!　ノッポさんは全々デブじゃねぇ〜ぞおぉ〜っ!!

Hソフト制作会議

みんな！"H"って文字に惑わされちゃダメだ！　どんなHなネタでも笑えなきゃヤダ!!

〈企画書部門〉

●横スクロールで東京23区の女の子のスカートを、ただひたすらめくってゆく！　ただし、平手打ちされたり、めくった相手がゲイだったりするとダメージを受ける。
広島県・秋本奈槻

♨ペンネームがよく分からん。どーしたらそれで「ふじたさやか」と読めるんだ？　別にいーけど…。



●スイッチを入れるとカワイイ女の子が出てきて、話し相手になってくれるソフト。
神奈川県・かるなばる

♨……！　むなしい……。

〈ストーリー部門〉

●キミの使命は銭湯界のアルガトラズの異名を持つ「日の出湯」を攻略する事にある。めざすは地上65階に位置する、まばゆいばかりの女湯だ！　決死の思いでたどり着いた女湯で、キミの見たものは……!?　想像を絶するどんでん返し!!　ああ、今夜も眠れない……。
栃木県・ゾンビスライム

♨漢字がマチがいだらけでした。気を付けて下さい。僕も他人の事は言えませんけど……。

●世界征服を実現させた魔王がいた！　魔王は世界中の美女を我が物とし、ある洞窟の地下深くに幽閉した。だが一人の勇者によって牢はあばかれ、囚われの美女達は皆、逃げてしまったのだ!!　魔王の息子である君は立ち上がった！　逃げた女どもを連れ戻し、魔王に逆らった勇者を倒すために……!!
熊本県・矢良椎菜

♨主人公が魔王の息子ってのが新椎菜、おもし麗奈。あ、ゴメン。



新潟県・蝶ひらら

♨いちご模様で1upってゆーネタは他にもあったんだが…。何か特別な意味でもあるのだろうか。たしか「さすがの猿飛」のマコちゃんがはいてたよなぁ…。古いなぁ。

東京都 寝太郎電鉄

うそも方言

ウ〜ソが来い〜たぁ、ウ〜ソが来いたぁ、ど〜こ〜に〜来たぁ！ ココだよ、ココ!!



やあ、みんな！ オハヨォ!! 2週間のごぶさただったな。な！ みんな！ ちゃ〜んと宿題やって来たかな？ やって来たよな!? なぁ!? よし、では提出ぅ〜!! ………………(今、先生が宿題を集めてるトコです。しばらくお待ち下さい。)…………………………。

なんだ、これだけなのかな？ ん〜。ま、いいかな？ 次はみんな、ちゃんとやって来るな!? いいな!? な！ では、早速発表するかな。太郎、お前読め！ な!!

㊍おでバット、でええて、でえせえちんぼうひべ、ヘメケンほっぽーしょん、えてめこっとるべゃ。
㊎おれは、第一、第三金曜日にファミコン必勝本、いつも買ってる。

高知県・HMSB

♨前回の受業寝てたのかな？ ウソを使う人だったなぁ。これがウソだなんて言わないよな？ な!?

㊍あーし、れぇ〜ちんさんとんねぇ〜、ど〜しんちぃかーちゃったこったの！
㊎あたしね、麗奈さんとねぇ、同人誌書いたの！

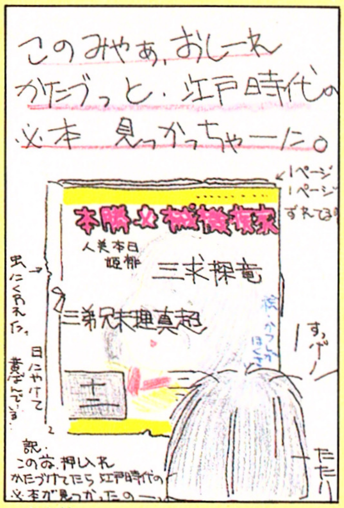
千葉県・JOY

♨よし。ウソも入ってるし、方言もなかなかだな。はなまるだな。

㊍ウチのB・Fは サマントリャん王子♡ ちっと、う〜ばんぎゃ〜かとこもあっじょん、べ〜んかっこゆーしてよか人ばい。
㊎私のB・Fはサマルトリアの王子。少し、おっちょこちょいなとこもあるけど、とてもカッコよくていい人よ。

長崎県・DRAGORAMU

♨お、もう時間だな。よし、今回はココまでな！ 宿題忘れるな!!



三重県・たたり

♨もーちょっとだな、表紙の絵を強調してだな、「COM」の和訳に気をつければな、もっと良かったな。でも狙いはいいぞ。な!!

没収容所

ボ〜ツが来い〜た…ボカ!! バキィッ!! ばかやろ！ パクリは許さねェっつったろ!?

あ〜〜〜!! もぉ〜〜〜!! オシィよなぁ。ホントおしいよ！ アイデアはメチャメチャ最高なのにィィィィっ!! おしい……。

さて、読者の皆さんは、何の事か分からないでしょうから、ちょっと解説してみましょう。

広島の「がっぷりくん」くんがね、「飛び出すハガキ!!」って奴を送って来てくれたんだ！ 往復ハガキでね、開くと絵が飛び出す。とゆー「飛び出す絵本」みたいなしくみになってるんだ。でもね、立体物は印刷できないんだよぉ!! おしいなぁ…。つうワケで彼の県名とPNを改めて書いておこう。

広島県・がっぷりくん

はい、じゃ次。こっちは二次元ものなんだけど。これもアイデアはいーんだ。あぶない水着の奴なんだけどね。人型に切り取ってあってね、でもって両面にそれぞれ、前と後ろ向きが描いてあるんだ。投稿は、基本はハガキだからね。ハガキと同サイズならいーんだけど、でもやっぱり、両面印刷は出来ません。基本的にはね。じゃ、キミのも名前書こうかね。

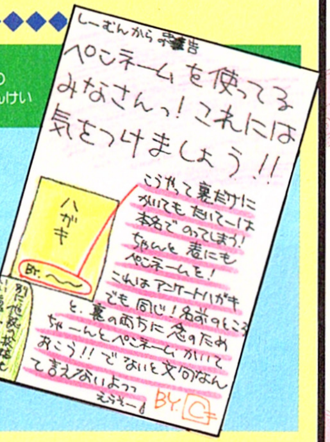
山口県・黒岩陽子

あと、かるなばる！ お前だ!! いくら自分の考えたネタだって、同じネタはダメなの!! つうワケで、キミのピーッネタのハガキは、くびつりの刑になりました!!

今号の終身刑

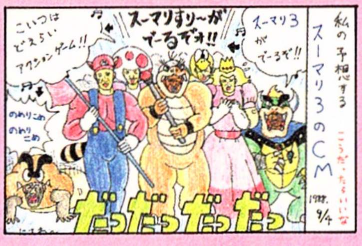
こんごうのしゅうしんけい

埼玉県・C-MOON友美



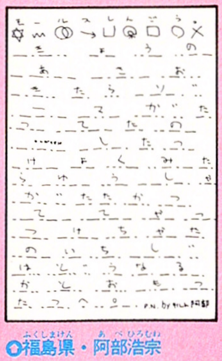
♨はい、全くもってそのとーりなんです。絵ネタによく見られる傾向なんですが、ネタの方にだけペンネーム書いて、表の方に書かないと無視されちゃう場合が往々にしてあります。〆切りに追われてアセってますからね。で、これはもーちっと見やすく書くと良かったね。とにかく、ウチの言いたかった事代りに言ってくれてありがとね。

…その他の囚人…



青森県・SKT掛端

♨おしい！ もうとっくの昔に、スーマリ3のCMやってるよ。あと一カ月早く送るか、または、「こうだったら良かった。」って書きゃ採用だな。



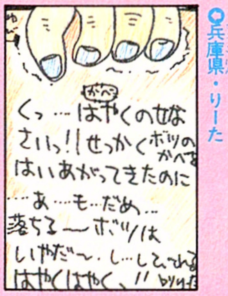
福島県・阿部浩宗

♨てめェは大きなカン違いをしている。訳を付けな!! と方言先生はおっしゃってる。



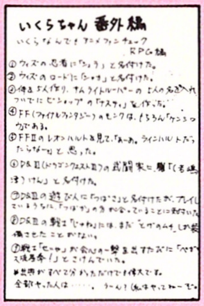
東京都・ボロ君

♨バァロ――ッ!! 由貴ちゃんになんてコトすんだ、てめェっ!! ボツボツボ…！



兵庫県・りーた

♨ふっふっふ…。脱獄しよーたってそーはいかねェぜ。そんなにゴチャゴチャしゃべりながら登れる壁じゃねェぞ！



静岡県・浜名湖遷都反対

♨だめだって。ファンは恐いんだから。JJがどーの、金田がこーのってクレームが来ちゃうじゃんかぁ〜〜っ!!



今号は募集ページがないけど、ハガキ待ってるよっ!!

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑪

ゾンビ（ZONBIE）

by 北枕獲

“生きている屍体”その名もゾンビ!!

血だ！　血だ！　血だっ!!とゆーワケで、私は“スプラッタムービー”が好きなのよ。“血しぶき映画”と言えば、メジャーなのは“ゾンビ”だ。

とはゆーものの、正確にゆーと、映画でおなじみのゾンビとRPGのゾンビとは違うものってゆーか、映画のヤツは広義なゾンビ、RPGのヤツは狭義なゾンビってゆーか…（さあ、難しい言葉が出てきたねぇ。みんな、辞書の用意はできてるかな？分からない言葉はすぐ辞書を引くようにしようね）。

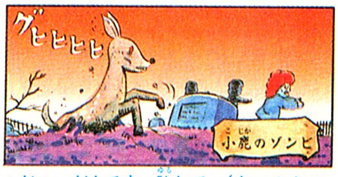
西インド諸島のハイチ（さあ、今度は世界地図だ。カリブ海だぞ）の黒人の間で発達した宗教にブードゥー教ってゆーのがある。この黒人達の祖先はアフリカから連れてこられた奴隷達なんだ。彼らはキリスト教に改宗させられたんだけど、先祖伝来の宗教も捨てられなかったんだ。そして彼らの土俗宗教とキリスト教が混合し、きわめて呪術的色彩の強い特異な宗教に発展した。これがブードゥーだ。このブードゥーの神官の得意技がゾンビなんだ。

神官達は様々な精霊の力を借り、あらゆる奇跡を起こしたらしいね。中でもズンビーとゆー蛇の精霊の力を借り、自由に屍体を操る事が多かった。この“動く屍体”をゾンビと呼ぶワケさ。

つまりRPGに出演しているゾンビは、邪悪な魔法使いや僧侶が黒い魔法の力によって操つっている屍体のことなんだね。ゾンビには生前の記憶はない（当然だよね、その屍体の魂が帰って来るワケじゃないんだから）し、頭の方も最低に近いので単純労働（宝物の番とか、迷宮の警備とか）しかできないんだよな。

彼らの外見はその屍体の状況によって様々な事、動きがスローモーな事は映画と同じだけど、映画のように人肉をむさぼったりしないし、仲間を増やすこともない。そんなゾンビの弱点だけど、映画のように頭をふっとばせばいいってもんじゃない。頭なんかなくても彼らは動き続けるし、バラバラにしても肉片がピクピクと動き続ける。確実に倒す方法は、僧侶のディスペルか、燃やすか、口に塩（銀貨とゆー説もある）を詰めて縫い合わせること。これが狭義のゾンビ、“動く屍体”だ。もちろん人間以外の屍体でもゾンビは造れる。ドラゴンの屍体を使ったドラゴンゾンビ、魔法使いの屍体を使ったリッチ（ネクロのネード系はコレなんだ、実は）なんか、かなりの強敵だ。

映画のゾンビ、“生きている屍体”は、動き出す理由がＳＦなんだよね。『ゾンビ』は謎の宙宙線、『サンゲリア』は風土病、『ゾンゲリア』はマッドサイエンティストが作った薬品、『バタリアン』では米軍の細菌兵器って具合だ。そー言えばバタリアンのゾンビどもは自らの意志や、人間をだます知恵まで持ってたっけ……。



▲じょーだんです。許して。（なつかしのすのうちさとる「魔界村」より）

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑪

生理的恐怖

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

気の弱い人読むべからず…!!

ところでわたしは赤ン坊のおむつを取り替えるのがうまい。

それがどーした。

う、ヘボいマクラを振ってしまったが、今回は生理的な恐怖というやつについて、ちょいと講釈を垂れ流したい。

さて読者の皆さん、目をつぶって次のシーンを想像してほしい。

裸足で、ゴキブリをふんづけてしまったとこ。

足の裏を、キシャッと揚げたての川エビを噛んだときのような音が走り抜け、それからじわじわとヌラヌラした水っぽい感触が広がってゆく。そおーっと足を上げてひっくり返すと、土踏まずのあたりに、平たくなったゴキブリがへばり付いていて、まだバタバタと脚を動かしている。

ここで思わずわたしもペンを置いて、自分の足の裏を見てしまった。汚れているじゃないか。

小学生のころ、ある暑い夏の日のことだった。近くの広場に遊びに行こうと、わたしはタカタカ駆けていた。で、道の曲がり角に差しかかった拍子に何かに躓まずいたわたしは、たたらを踏んで目の前のゴミの山に両手を突っこんでしまった。

どろり。ねちょ。ぐちょ。

わっとばかりに慌てて両手を引き抜くと、タール状の茶色のものが手一面にこびり付いているではないか。よせよーなんだよーこれー!?　おそるおそる鼻を近づけてみた。

げえーっ。

チョコレートが溶けていたのであった。

ばかやろお。こんなモン捨てるなよなー。ちゃんと喰えよなー。小学生ながら、物は粗末にしてはいけない、と強く憤ったものであった。

しかし気色悪かったな。

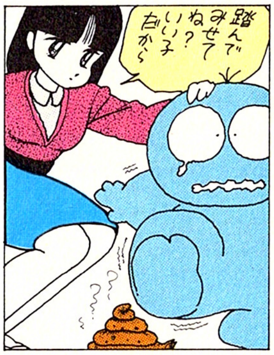
ついでにもうひとつ。

あるところに復話術師の男がいた。男は最近、人形相手に芸をするのがいやになっていた。やるんなら本物の人間を使って復話術をしてみたい。そこで適当にみつくろって、人を一人殺してしまった。

死体をソファに坐らせ、自分もその隣りに腰かける。それから死体の背中をナイフで切り裂いて、それから手を突っこみ、何しろ力持ちなもんだからそのまま手の先を死体の顎の後ろまでズブズブと持っていった。親指で下顎を、残りの指で上顎をしっかり押さえて、死体の口をパクパク動かしてみる。

これで楽しい復話術ができそうだ。

これは小説だけど、どんな感じだろ、人体に腕を突っこむのって。げふっ。



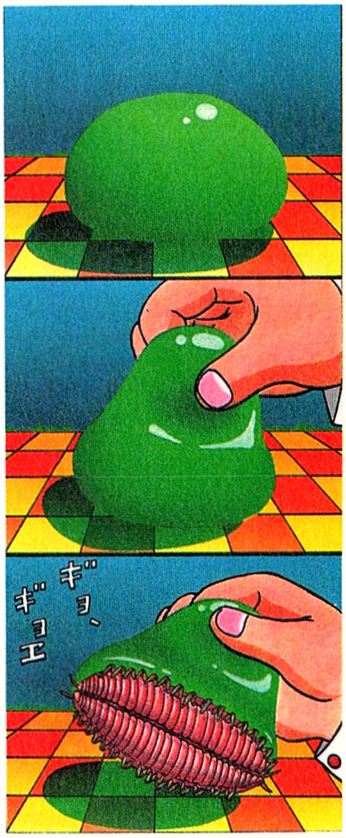
田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑨

ドルアーガの塔（後編）

by 田尻智



天才ゲーム少年と謎のダンボール箱!!

1984年、夏。

おてんと様が脳天直下でジリジリと熱線を浴びせてくる。それから逃げるように、僕はクーラーがフル回転する部屋のなかで、コクヨの青いケイ線の原稿用紙に向かっていた。

ケシゴムのカスとロットリングの散らかったデスクで、僕は自ら編纂しているゲームミニコミの原稿を、遅々と書いていた。そして原稿用紙のマス目を0.2ミリのロットリングで埋めながらも、僕はあのゲームのことを考えていた。今、全国のゲームフリークたちの間で、もっとも話題になっている新ゲーム、ザ・タワーオブドルアーガのことを。

今や日本中のゲームフリークが、ザ・タワーオブドルアーガの謎に立ち向かっていた。誰もが一番最初に最上階の60階を制覇しようと、ゲームセンターに通いつめて、塔に隠された宝箱を探し回っていた。

もちろん僕も、そのひとりだった。しかし60階のすべての宝箱を探し出すのは、並大抵のことではない。僕は拓也たちと共同で、情報交換しながら攻略していたが、それでも40階分の宝箱を見つけるのが精一杯、悪魔ドルアーガと戦うには、まだまだ装備が足りなかった。

なにしろ、塔を上がっていくごとに宝箱を出現させる条件は、複雑に入りくんでくる。「バーを上に2回、下に5回倒す」「スタートボタンを押す」なんていう条件で出る宝箱まであるのだ。僕等は、そのあまりに不親切な謎の前に憔悴しかかっていた。

「僕はこのままドルアーガに勝てないまま終わるのか！」

僕は原稿用紙をくしゃくしゃに丸めて咳いた。そのとき応接間にある電話のベルが鳴った。僕はそのベルが、拓也からのものだと直感した。受話機を取ると、やはり拓也がでた。

「ついにドルアーガを倒したヤツが現れたらしいぞ！　今日の夕方、新宿のキャロットでそいつがデモンストレーションプレイをするってよ！」

「！」

僕は愕然とした。僕等がこれだけ必死になって、全体の3分の2の宝箱を見つけ出すのがやっとだったのに、たった1ヵ月でドルアーガを倒してしまうヤツがいるなんて！　電話で拓也に何度も確認をとりながら、それでも塔の頂上に登り切ったヤツがいることを信じられないまま、僕は新宿に向かっていった。

新宿のそのゲームセンターでは、僕が着いたときには、すでに例のドルアーガ1番男が、プレイを始めていた。そして彼の座っているゲーム台のまわりに、10数人のゲームフリークが集まり、そのプレイを見ていた。いや、見るというよりは、彼のプレイからテクニックと情報を盗もうと凝視しているのだ。

彼の華麗な腕さばきによって、画面に宝箱が現れるたびに、彼等の間から「おお」とか、

「う……」

といったどよめきが起こった。しかし彼の華麗でありながら冷静なレバーさばきを見ながら、僕はこんなヤツを前にも見たような気がしていた。

「そうだ！　あのときゼビウスをやってたヤツだ！」

そうだ。去年の冬、ゲームセンターでゼビウスを1000万点という驚異的なスコアーまでプレイして去っていった彼。今ドルアーガをやっているのは、まさしく彼ではないか。

やがて彼は1時間ほどで59階まで登ってきた。画面の下には、僕が見たこともないような武器やアイテムが揃っていた。そして彼は、あまりにもあっけなく、ドルアーガを倒してしまった。

「うおおお！」

周囲に再びどよめきが起きた。彼はあいかわらず眉ひとつ動かさずに、落ち着き払った目で、ゲーム画面を見ていた。

ところがここで彼は意外な行動にでた。なんと傍らから、フードを取り出すと、画面にかぶせてしまったのだ。フードはダンボール箱の2面を切り取ったモノで、これでは彼自身以外は、ゲーム画面を見ることができない。彼は最終面である60階の解法を、見られたくないらしい。そしてとうとうダンボールで画面を見せないまま最終面に取りかかった。その1分後、彼がダンボールフードを取りはずしたときには、もう、

「CONGRATURATIONS」

というメッセージが表示されていた。そしてエンディング音楽が始まった。

彼はいつかのように、ハイスコアーのネーム登録もせず、立ち上がると、炎天下の黄色く光る街並のなかに消えていった。そして僕も、やはりあのときと同じように、ゲーム台の前で呆然とゲーム台の前に立ちすくんでいたのだった。

「スターゲームプレイヤーだ。彼は」

僕等がドルアーガを倒したのは、彼に遅れること、それから1ヵ月も後のことだ。さらに半年後には、僕等以外にも、エンディングを迎えるゲームフリークが出始めた。

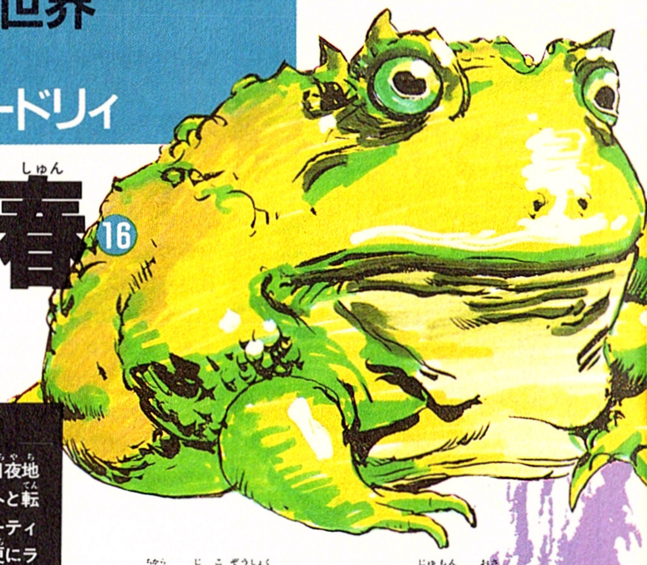
その頃は、もう遠足に大山に行くように、60階まで登ってエンディングを迎えられるゲームフリークも、たくさんになっていたが、僕はあの日、ダンボール箱で画面を隠しながらも、エンディングを最初に迎えた彼は、エベレストを初めて極めた登山家のように偉大だったと思った。



▲『ザ・タワーオブドルアーガ』（ナムコ社 1984年）全部で60階ある塔をモンスターと戦いながら上がっていく。各階に特殊なプレイ操作でのみ出現する宝箱が隠されていて、その宝箱に入っている武器、防具をすべて揃えないと、59階に住む悪魔ドルアーガを倒せない

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ



隣り合わせの灰と青春⑯

by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ

前号までのあらすじ

大魔術師ワードナから強大な魔法のアミュレットを奪い、大君主トレボーの近衛隊に取り立てられるべく日夜地下迷路を彷徨う冒険者たち。その一人である若き戦士スカルダは、富や名声よりもさらなる力を求めて侍へと転職する。だが折悪しく仲間の魔法使いシルバーが蘇生に失敗し、スカルダの転職による能力減退も含めてパーティの総合力は大きく低下してしまう。謎の男バルカンを連れて迷宮へ乗り込んだものの一行の足並は乱れ、更にライバルパーティの妨害で大きく遅れをとる。しかし、スカルダたちに匹敵する実力を秘めた悪のパーティも、転職の契機となった強大な魔物・グレーターデーモンによって壊滅的な打撃を受けていた。続いて姿を現した伝説の妖魔フラックと、頭を砕かれたままゾンビと化した忍者ハ・キムに苦戦しながらも、何とかこれを撃退する一行。一息ついたのも束の間、忍者になったジャバが宝箱の罠を外しそこない、テレポーターが作動してしまう……。

SCENE21

§ CAPTURE §

地下迷宮第一層。

ダークゾーンの小部屋で、老エルフは一心に書物に目を通していた。

机の両端には、相当量の書物が積み上げられている。老エルフは手にしていた本を閉じると片端の書物の一番上に置き、反対側から新たな一冊を取り上げた。若干高く積まれたそちら側が、まだ調べていない本の山らしい。机の中央に、細かな彫刻で縁どられた銀製の鏡が立てられていた。朝、スカルダたちがここを訪れた時には机上になかった品である。

その磨き上げられた鏡面に、闇に包まれた地上の街が映し出されていた。

本来なら夕刻と呼ぶにも早い時間であった。しかし昼前から都市上空を覆い始めた黒雲が更に厚く垂れこめ、今では陽の光を完全に遮ってしまっている。

老エルフは書物をめくる手を休めると、魔法の鏡の映す暗い城塞都市に視線を移した。

鏡面には、数々の商店が立ち並ぶ大通りの様子が映し出されていた。いつもなら露天商がびっしりと陣取り、大勢の客が行き交うこの南門への通りも、今日ばかりはほとんど人が出ていない。天空の雲の事を知らなければ、深夜と見まごうような光景である。

老エルフが低く呪文を唱える。

瞬時に映像がカント寺院前の広場に切り変わった。視点が高くなり、寺院の高い屋根の上から見下ろしているように見える。

舌打ちすると老エルフは呪文を続けた。鏡の映像が目まぐるしく変わり、様々な視点から見た街が映し出される。

南大路の映像に戻り、再びカント寺院の上からの視点になったところで呪文が途切れた。そこで映像は固定される。

「こんなことならもっと視点を増やしておけば良かったわ」老エルフは独り呟いた。



魔法の鏡は水晶球などを使った幻視に比べて大した準備を必要とせず、手軽に像を結ばせることができる便利な品である。見たい場所に小型の銀盤を設置しておけば、いつでもそれを通した光景が鏡面に映し出される。滅多に地上に出ることのない老エルフは街の各所にこの銀盤を埋め込み、鏡を地上の眼として利用していた。

しかしさしたる魔力を消費しないだけ、幻視できる場所は銀盤の視点がある地点に限られてしまう。自由度がないのである。

二十数ヵ所ある視点からの映像に、これまでのところエルフの欲する情報はなかった。

老エルフはもう確認済みの書物の、一番下になっている本を見た。最初に調べた書物である。

それは、1ページ目が記されてから現在までにマスター・レベルの魔法使いとなった者全ての名がある名簿であった。この名簿は魔法の力で自己増殖し、7レベルの呪文を修めた魔法使いが誕生するごとに、自動的にその名を刻んでいくのである。そこにはシルバーの名や老エルフの本当の名、そしてワードナの名などが記されている。

だが、スカルダたちが新たに仲間にしたという男・バルカンの名は、名簿のどこにも見当たらなかった。

考えられないことであった。あらゆる術者の力を持ってしても、この書物にかけられた強大な古代の魔法を封じられはしない。

「あの魔法書と言いバルカンと言い、解せぬばかりじゃわい」

そう言って再び本を開こうとした老エルフの眼が、正面の扉に向けられた。

扉で隔てたダークゾーンの闇の中に、何者かの気配があった。

「誰じゃ!?」

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- グレプナーグ…トレボーの側近。魔法使い。
- ワードナ……悪の大魔法使い。
- ハ・キム……レベル12の忍者。悪。
- アルハイム…レベル12の僧侶。悪。

応えはなかった。と、ゆっくりと扉が開く。

老エルフは対転移の呪文を唱え始めた。名も用件も言わずに部屋に入ってくるような冒険者は、すぐさま地上に放り出すことに決めている。

濃密な闇の壁の中から、全身をローブで包んだ人物が姿を現した。

頭をも包み隠した奇妙な姿であった。冒険者のする恰好ではない。

「気の短いことだ」

扉が閉まると同時に、人影が呟いた。男の声である。

エルフの詠唱が止まった。フードのせいでくぐもってはいるが、その声には聞き覚えがあった。

男が続けた。

「五十年前、あんた――ハスターガルと、そしてワードナが復活させた超古代の魔術。その一端が遂に解読されたぞ。あの雲はまさにその行使によって生じた魔法雲よ」

「お前は――」

エルフの問いに答えるかのように、男はフードを引き上げた。その顔がランプの光に照らされる。

老エルフが、息をのんだ。

ガディは、ようやく自分の身体に重さが戻ってくるのを感じていた。

ジャバが宝箱に仕掛けられた転移の罠を作動させてから、恐ろしく長い時間が経過したように思える。しかしそれは実際には瞬きほどの時間でしかない。

そこに、ガディの肉体が実体化した。

足元に堅い床の感触があった。少なくとも岩塊の中への転移はまぬがれたらしい。

視覚が急速に回復し始めた。同時に、石化したままの左腕からの痛みで意識が明瞭になっていく。

目の前に、ベリアルが立っていた。まだ五感の混乱が続いているらしく、しきりに頭を振っている。

他には何の気配もなかった。

ガディは辺りを見回した。が、ランプの光が近くの床を微かに照らすだけで、周囲は深い闇に包まれている。回廊ではなく、玄室の中央付近に実体化したようだった。

「どこだここは」よろけそうになりながらベリアルが言った。

「玄室のどれかからしいね。久し振りにジャバが罠を引いちまったな」

「転移の罠か――お主の他は？」

やっと感覚が元に戻ったらしく、ベリアルは頭を振るのをやめた。

「ここにいるのは俺たちだけだ。どうやらバラバラに飛ばされちまったようだよ」

「本当か」

驚いたベリアルが周囲を見る。しかし見えるのは闇ばかりである。

ベリアルの驚きも無理はなかった。テレポーターは転移の呪文と同じく、パーティ６人をまとめて瞬間移動する罠である。パーティが分散させられることなど、通常は考えられない事態であった。



「アルハイムとラシャで、８人あの部屋にいたのがまずかったんだ。皆無事だといいんだけど」

「うむ。とにかく我々二人だけでは危険だ。ここがどの玄室かを確認し、転送地帯でこの層の起点に戻るとしよう。スカルダたちが無事なら必ずそこに来る筈だ」

「その前に腕の治療を」

頼む、と言おうとした瞬間、ガディは背後からとてつもない妖気を感じた。

まるで心臓を鷲掴みにされ、握り潰されるような悪感が疾る。それは、ガディが生まれて初めて味わう、心の底からの恐怖であった。弾かれたようにガディは振り向いた。左肩の痛みも、気にはならない。

暗い闇の奥底で、何かが動いていた。明度に余程敏感な眼を持っていない限り、闇に溶け込んで判別できないほど淡く、それは紫色に光っている。

霧のようであった。紫の霧が10ｍほど向こうで凝り固まっている。

ふいに、それが人の形を取り始めた。

――これは!?

その時、後ろでベリアルが短い叫びをあげた。

ガディが慌てて振り返ろうとする。眼の端に棒立ちになったベリアルの姿が映る。

だが、それ以上振り向けなかった。ガディの首筋に、鋭いものが突きつけられていた。

それは恐ろしく長い、深紅の爪であった。その爪が、ガディの頸動脈の真上の皮膚を軽くへこませるようにして押しつけられている。あと少し力を加えただけで、血が滲んできそうであった。

敵の気配は皆無の筈であった。

「動くな」

天井から深みのある男の声が響いてきた。

「動けば貴様と、そこの僧侶の命はない」

爪は、その天井から伸びていた。

ガディの身のこなしなら、この爪に致命傷を与えられる前に飛び退くこともできる。背後の妖気を感じた瞬間からわずかに腰を落としているため、一動作で床を蹴れる状態にあった。

しかし、ベリアルは既に身体の自由を奪われているようであった。ここでガディが一撃をかわして態勢を立て直しても、ベリアルは助けられない。

周りを囲まれていることにも、ガディは気づいていた。気配はなかったが、少なく見積もって五体以上の敵が動き回る音が聞こえてくる。

闇の中で、真っ赤な眼がちらちらと光った。

一瞬だけ、それがランプの光の範囲をよぎる。か細い光の中に、その頭部が浮かび上がった。

蒼白い、人に似た顔であった。

かっと開かれた口から、異様に発達した犬歯が見える。血のように紅い眼も、人間やエルフのものではあり得なかった。

不死と呼ばれるものの中でも最も高等な部類に属する人型怪物・吸血鬼であった。不死怪物らしからぬ素早い動作から繰り出される鋭い爪に、高レベル戦士の鍛え上げられた肉体をも瞬時に麻痺させる毒と、２レベルに値する精気を吸い取るエナジードレイン能力を持つ恐るべき化物である。

その吸血鬼が五匹以上。いかに冒険者最強の戦士とうたわれるガディでも、一匹片づけるのがせいぜいであった。しかも左腕は石化している。

天井の奴も凄腕だった。気を抜いている時ならいざ知らず、神経を集中した時のガディはわずかな空気の流れでも敵を察知する。そのガディに気づかれることなく爪を突きつけるなど、そうそうできる芸当ではなかった。

霧の放つ妖気も、更に強まっていた。振り向きたかったが、動く訳にはいかない。

まさに絶体絶命の状況であった。

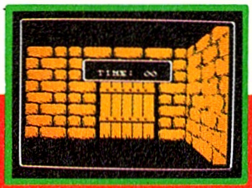
「下手な考えは起こさぬことだ。殺そうと思えば、今すぐ殺せる」

「何故そうしない？　吸血鬼どもの餌食にでもするつもりか」眼球だけを動かして上方の相手を見ようとしながらガディが言った。

見えない相手が、笑ったようだった。

「それも面白いが、今は生かしておいてやる。貴様は頭が働いていないと困るのでな」

吸血鬼が一匹、背後から近づいてきた。ガディの身体がぴくりと動く。



「抵抗するなら、僧侶の方から殺す」

天井からの声に、ガディは身を固くした。吸血鬼相手に投降するぐらいなら戦って死にたかったが、ベリアルの命もかかっている。もはや逆らう術はなかった。

吸血鬼の爪が、軽く右腕を刺した。途端に右腕全体の感覚が失せる。局部的な麻痺である。これで、ガディは両腕をもがれたも同然であった。

スカルダの漂流する回想

首に当てられていた爪が上に引かれる。
ガディは天井を見た。
その瞬間に、それは逆さにぶら下がっていた天井から離れた。マントがばさりと音を立てる。宙で半回転し、それはガディの目の前に降り立った。
金色の髪を持つ、長身の男であった。王族や貴族の礼服のような、この地の底に似つかわしくない群青の衣に身を包んでいる。
恐ろしいほどに、美しい顔をしていた。この世に完璧な美貌があるとすれば、まさしくそれであった。
男の目も、やはり血の色をしていた。開きかけた唇の間から、尖った二本の牙が覗く。
「こちらから出向こうと思っていたが、その手間が省けたな」
無表情な男の顔に、軽く微笑が浮かんだ。



「私は吸血鬼の王・バンパイアロード。ようこそ、我らが支配者の棲処へ」
周囲が明るくなった。壁に取りつけられた燭台に、一斉に火が灯されたのである。
妖気の正体に、ガディは気づいた。
「ワードナ――」
振り向いたガディの眼に、薄暗い蠟燭の光に照らされた玉座が映った。先程、霧のわだかまっていた辺りである。
水晶や金銀、黒曜石などで装飾された豪奢な玉座に、一人の男が座っていた。ゆったりとした紫のローブを身につけ、白い髭が足元まで伸びている。うつむいているため顔は良く見えなかったが、高齢の老人であることは間違いなかった。
噂に聞いた、ワードナの姿であった。
ガディとベリアルは、ワードナの玄室に転移していたのである。
六匹の吸血鬼が、二人を囲んでいた。その不死な者どもの天敵である僧侶のベリアルは、バンパイアロードによって一早く麻痺させられている。
現在、反撃の望みは万に一つもあり得なかった。
二匹の吸血鬼がガディを強引に振り向かせた。ワードナの玉座が視界から外れる。
「さて」バンパイアロードが片腕の指を伸ばし、ガディに向けた。「そろそろ質問に答えてもらおう」
「何」
キキッ。
天井から突然、一匹の蝙蝠が飛び立った。それはガディの回りを二、三度回ると、バンパイアロードの肩に降りる。並の二倍の大きさのある、黒い吸血蝙蝠であった。

「私の下僕が報告してくれてな。貴様らのパーティに奇妙な奴がいると聞いた」
――バルカンのことか。
どうやら吸血鬼どもが自分を生かしているのは、バルカンについて何か聞き出すためだとガディは悟った。
「さあな。俺の仲間にはおかしな奴が多くてね」
今、ガディにできるのは、何とか時間を引き延ばすことであった。ここで迂闊なことを喋ると、ベリアルともども化物の餌食にされてしまう。
「ほう」バンパイアロードの紅い眼が、すっと細くなった。「我々を目の前にして、へらず口を叩ける者も珍しい」
ガディに向けられた爪が、瞬時に１ｍ近く伸びる。紅く光る先端が、ガディの眼球直前で止まった。
ガディは眼を閉じなかった。そのまま、爪の向こうのバンパイアロードを睨んでいる。
バンパイアロードの唇が、楽しげに吊り上がった。
「その強情が、どこまで持つかな」
爪の先から、毒液が噴き出す。
刺すような痛みとともに、ガディの視界が暗黒に染まった。

SCENE22
§ SKALLDA §

スカルダの故郷は遥か西方の、深い森の中であった。
彼の記憶に、両親の姿はなかった。物心ついた時から樵を営む祖父と二人で、森の奥の小屋に暮らしていた。
一番近い町でも、そこから半日はかかった。８歳になって祖父とその町に出るまで、スカルダは祖父以外の人間、それにエルフやドワーフたちを見たことがなかった。
スカルダは、森が好きだった。森の木々や、そこに棲む動物たちが好きだった。一日の大半を森を駆け、動物と戯れることに費していた。
初めて町に連れられた年から、祖父は自分が町に出る時にはスカルダも同行させるようになった。だが、スカルダはそれが嫌だった。
幼い彼の心には、活気溢れる町があたかも死んでいるかのように感じられた。そこは騒騒しいばかりで、森のような優しさがない。耳をすませば聴こえてくる木々の囁きや、動物たちの笑い声がなかった。
祖父もスカルダの思いに気づいているようだったが、それでも半年に一度は必ず彼を町に連れて行き、買出しの手伝いをさせた。
歳月は流れた。スカルダは十五になり逞しくなっていたが、不思議なことに祖父は一度も樵仕事を手伝わせなかった。
その冬に、祖父は老衰で死んだ。寒い朝、ベッドの上で眠っているかのように冷たくなっていた。
前の晩、祖父はスカルダを呼んだ。
「スカルダ、まだ森は好きか」
「はい」
「儂はもう長くはあるまい。儂が死んだら、お前はどうする気だ」
「迷っています」スカルダは真剣な面持ちで答えた。
できれば森で暮らしていきたかった。だが、樵としての知識と経験はまるでない。それに、祖父は好きであったが、木々を切り倒す樵仕事には魅力が感じられなかった。
「お前は森に好かれとる。ここにいても、何年か暮らしてはいけるだろう。だが、それでは駄目だ」
「何故です」
「森や、あの小さな町が全てではない。もっと広い世界に出て、守るべき大切なものを探すのだ」
「守るべきもの？」
「そうだ。それを持った者は、持たぬ者よりずっと強くなれる。この世を生き抜く力になる」
祖父が、ふっと遠い目をした。「お前の父はそれを持っていた。父である儂よりも早く死んだが、この人生は悔いの残るものではなかった筈だ」



「父さんが――」
「良いか、スカルダ。森を出て旅に出ろ。そして、自分の生き方を見つけ出せ」
それが、祖父の遺言になった。
翌日、スカルダは埋葬を済ま



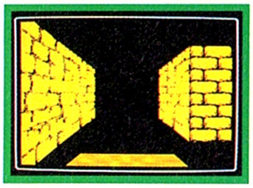
せるとすぐに旅仕度を整え、その日のうちに出発した。

それから半年余り、スカルダの放浪の旅は続いた。その間に彼は、祖父との生活だけでは知り得なかった、様々なことを学んだ。荒涼とした海岸や、美しい田園地帯、巨大な城塞とそこに住む貴族、呪文所有者の魔力の素晴らしさと恐ろしさ、そして人との出会いと別れ――経験した全てのものが、まだ少年だったスカルダを次第に青年へと変えていった。そして、日々森を駆けて培った肉体が、かなりの荒事に耐えられるということも知った。

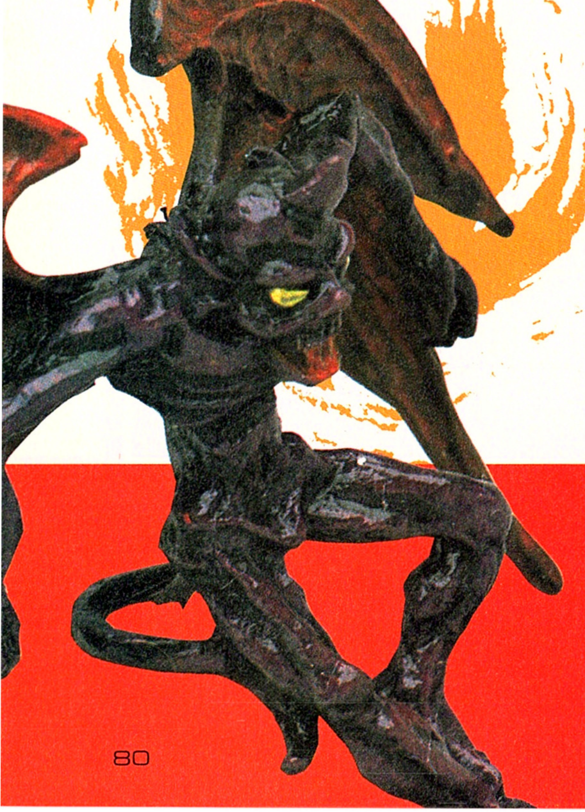
これだろうか？　とスカルダは考えた。祖父が言い残した大切なものとは、誰にも負けない力を身につけることだろうか、と。

その頃、丁度ワードナ討伐の話がスカルダの耳に飛び込んできた。それまで軍属の者しか利用できなかった訓練場が開放され、冒険者として登録した者なら誰でも、戦士や魔法使いとなるのに必要な基礎的訓練が受けられるのである。しかも見事ワードナを討ち果た

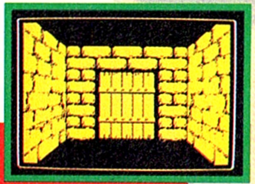
せば、近衛隊として貴族の仲間入りもできる。
　彼はすぐさまトレボー領へと向かい、城塞都市に入った。
　街外れの登録所で能力測定を受けた結果スカルダには戦士か盗賊になるだけの素養があったが、彼は迷うことなく戦士を選んだ。
　転職とは異なり、初めてこれらの職業になる者の肉体には他職業の癖がついていない。スカルダはさほどの苦労もなく、戦士の基礎を身につけることができた。
　冒険者によるワードナ討伐が始まってからまだ一月と経ってはいなかったが、街には多くの者たちが集まっていた。おかげでパーティを組む仲間は、その夜に見つかった。



　そのうちの二人は、スカルダと同じく当日登録を済ませたばかりであった。一人はスカルダの数人前に検査を受けていた男で、戦士志望のところを不合格にされ、大騒ぎの末に盗賊に落着いたジャバである。
　そしてもう一人、高名な魔術師の弟子だと言う魔法使いの美少女がサラであった。
　迷宮で修業を始めて一年が経過した。パーティのメンバーは頻繁に変わっていったが、スカルダとジャバ、サラの三人は常に一緒にやってきた。やがてベリアルとシルバーが加わり、ガディが仲間となる。
　絶え間ない怪物たちとの戦いで経験を積み、スカルダは日ごとにその腕を上げていった。
　スカルダにとってはワードナすら、いつか倒すべき敵の一人に過ぎなかった。戦い続ける理由は一つ、戦いに勝つためであった。
　それが何の為であるのか、彼にはまだ、見えてはいなかった。

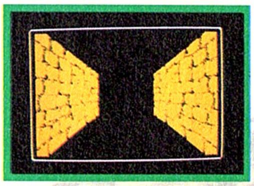


　誰かに肩を激しく揺すられて、スカルダは目が覚めた。
　背に堅い床があった。倒れたまま、気を失っていたらしい。
　正面に、相変わらず薄笑いを浮かべているアルハイムの顔があった。
「ようやく起きてくれましたか」
「どうしたんだ……ここは？」
　朦朧とした意識を振り払って、スカルダは半身を起こす。
　傍らに、気絶したサラが倒れていた。
「サラ！」
　スカルダは飛び起きると、素早くサラを抱え上げた。
「心配ありませんよ。あなた同様気を失っているだけです」アルハイムが静かに言った。
　サラの意識が戻った。
「……また倒れたの？」
「違うらしい。立てるか」先刻のこともあり、スカルダは慌ててサラから離れようとする。
「ううん、立てない」
「嘘だ」
「判る？」
「判るね」
「残念。それじゃからかえないわ」
「ふざけてる場合じゃないですよ、お二方」
　アルハイムが痺れを切らした。「ジャバが転移の罠に引っかかったおかげで、我々は分散してしまったようです」
「一難去ってまた一難か」
　スカルダはサラを立たせると、辺りを見た。
　地下洞のどこかであった。
「見覚えはあるな」
「多分、第６の地下洞だわ」サラが呟いた。
　その記憶が正しければ、ここはワードナの玄室のある第７エリアの手前の地下洞であった。この通路の終点の玄室に、第７の地下洞に通じる転移地帯があるのである。
　スカルダたちも、幾度か歩いた場所であった。
「全く巻き込まれた私はいい迷惑ですよ。地上に帰ろうって時に、こんなところまで飛ばされたんですからね。罠の解除にかけては城塞都市一などと、誰が言ったのやら」
「内心喜んでるんじゃないの？　もしこれで私たちパーティの誰かが欠けでもすれば、それこそあなたの希望通りだものね」
「この街で、他のパーティの無事を願う者などいませんよ。例え、善であってもね」
　アルハイムが凄みのある笑いを浮べた。「あるのはパーティの仲間と、敵だけです」
「今はどうだ」
　スカルダが言った。「どっちにせよ、地上に戻るならこの先の玄室にいる護衛を片づけなきゃならない。お前は俺たちの敵か、それとも味方か？」
「あなたさえいいならばパーティを組みますよ。私だって最下層を独りで歩くほど自信過剰じゃない」
「決まりだ。いいな、サラ」
　嫌そうな顔をするサラに言い聞かせるようにスカルダは言った。
「仕方ないでしょうね。三人だって危ないんだから」
　不機嫌そうであった。よりによってアルハイムと組む羽目になったのだから、無理もなかった。
「アルハイム、俺たち は どの 位のびていた？」
「４、５分といったとこですか」
「よし、急ごう。皆が無事ならこの層の起点にいる筈だ。遅れ過ぎると捜しに来かねない」
「他人の心配が先とは贅沢な話だ。こっちが死ぬかもしれないって時に」
　アルハイムが肩をすくめた。「戒律が悪なら我が身が第一、仲間の捜索など絶対にしませんがね」
　三人は玄室に向けて進み始めた。
　ここ、第６の地下道は他のエリアに比べて格段に短い。スカルダたちはほどなく玄室の扉の前に達した。
　扉の外観は、第一の玄室と変わりがない。
　スカルダは立ち止まると、二人に眼で合図した。
――行くぞ。



　サラがうなづき、アルハイムは無言で唇の端を歪める。
　足を扉にかけ、一気に蹴り開けた。
　薄暗い玄室の中扉から10ｍと離れていない位置に護衛の一団がいた。それらが一斉にスカルダを振り向く。
　緑がかったローブをまとった、六人の人間たちであった。
　ワードナに５レベルまでの魔導師呪文が使えるだけの魔力を授かった、魔法使い部隊である。

もとはどこからか集められてきたごろつきの集団らしく、本来の魔法使いたちのような知能は持ち合わせていなかったが、ワードナに与えられた呪いのローブの力で大凍クラスの呪文を唱えてくる。一人でも仕留め損なうと、大きな打撃を受ける恐れがあった。



魔法使いたちの反応は思いの他素早かった。玄室に踊り込んだスカルダたちを見るや、間髪入れずに呪文の詠唱を始める。

サラの大凍が、わずかに遅れた。

——まずい！

スカルダは直感で、サラより先に四人の敵が呪文を唱え終ることを察知していた。そのうち一人を斬り倒しても、このままでは三回の大凍がスカルダたちに降り注ぐ。

スカルダはともかく、体力的に劣る魔法使いのサラが耐えられるものではない。

唯一の望みはアルハイムの支援呪文であった。

魔法使いのように、強力な攻撃魔法を持ちながら腕力のない敵を多数相手にする場合、僧侶は敵の呪文を封じ込める静寂の呪文自体に殺傷効果はないものの、一度呪文を封じてしまえば剣すら扱えない魔法使いなど、豚鬼にも劣る戦闘力しかないからである。

アルハイムが先にこの呪文を唱えられれば、形勢は逆転する筈であった。

敵集団に向かって駆ける一瞬の間に、スカルダは考えを巡らせていた。

その時背後から低い唸りが巻き起こった。アルハイムの呪文が効果を現したのである。

しかしそれは、静寂の呪文ではなかった。凄まじい突風がスカルダの横を通り抜ける。

——何だ？

前方の空気が激しく渦を巻いていた。その渦が、今まさに詠唱を終えようとする魔法使いたちを包み込んだ。

スカルダは足を止めていた。

目の前の空間が、鮮血で染まった。六人のローブが切り裂かれ、噴き出した血が空中で渦巻きと化す。

僧侶系第6レベルの呪文・空刃であった。超高速でかき回された空気が真空の刃を造り上げ、対象物に無数の傷をい刻みつけるかまいたちの呪文である。

血の渦巻きは、真空の刃が血液を吸い上げたために生じたものであった。

僧侶には珍しい、強力な中規模攻撃呪文である。しかし同レベルに快癒の呪文があり、ほとんど使用する者はいない。

事実ベリアルは使ったことがないため、スカルダも空刃を見るのは初めてであった。

六人が血飛沫を上げて次々と倒れる。

瞬時に一集団を切り刻んだ呪文に、スカルダは驚愕を覚えていた。その威力と、第6レベルの魔法を使ったことに対してである。

そのせいで、背後の壁を這うように走る影に気づくのが一瞬遅れた。

影は、サラに向かっていた。

危ない、と叫ぶより先に身体が動いていた。サラの首筋へと伸びる"気"の軌跡に、自分の肉体を滑り込ませる。

壁に叩きつけるように振ったカシナートの剣が、影——茶忍者の胴に深く食い込んだ。

だが、忍者の手にしていた短刀も、スカルダの首の側面を抉っていた。間に入らなければ、サラの首は確実に切断されていたであろう。

大量の血液が噴き出すのが判った。意識が急速に遠のき、全身の力が抜けていく。

視界が完全に暗くなる寸前に、サラの声が聞こえたような気がした。

スカルダが再び意識を取り戻した時、目を赤くしたサラの顔がそこにあった。

床の上に正座したサラの膝を枕に、彼は寝かされていた。

「サラ……無事か」

必死の思いで声を絞り出す。しかしそれは自分でも信じられぬほどか細かった。

サラの表情が、パッと明るくなった。



「スカルダ！　持ち直したのね」

「言った通りでしょう。大治でも充分助かるものですよ」

スカルダの足下にアルハイムが立っていた。

「もう一度唱えておけばもう立ち上がれるでしょうよ」

呪文の詠唱を始めたアルハイムをサラは上目で睨みつけたが、すぐスカルダに向き直る。

「何だってあんな無茶を……転職直後の肉体は蘇生する可能性が極めて低いって言うわ。もしあのまま完全に心臓が止まっていたら……」

大粒の涙が溢れてきて、サラは顔をそむけた。十七の若さで数々の高位魔法を操る気丈な娘が、二年に渡る過酷な修行の間一度も見せたことのない涙であった。

「肉弾戦は俺の仕事だからな。それにもう仲間の——それもきみが死ぬなんてのは御免だよ」アルハイムの大治でかなり力を取り戻し、ようやく人並の声でスカルダは言った。「しかし味方の魔法に驚いて敵を見逃すなんて、まるで迷宮に入ってきたばかりの新参者みたいだな」

「それよ」

サラがまた涙の乾かない顔を上げた。「空刃の呪文でしょう？　あんな魔法を使ったのに、失血死しそうだったあなたにまで快癒の呪文を惜しんだのよ」

「またその話ですか」

不快そうにアルハイムが声を上げた。どうやらスカルダの意識がなかった間にも、同じようなやりとりがあったらしい。

「大治で充分、と見たからですよ。現にスカルダはこうして生きている。感謝されても責められる筋はないと思いますがね」

「私だって呪文の素人じゃないわ。スカルダの心臓は停止する寸前だった。快癒なら確実に助かるけれど、効果にばらつきのある大治では、あの時助かる見込みは半分もなかった筈よ」

「さあてね」

アルハイムが肩をすくめた。

「もし死んでいたとしたら、運が悪かったってことですよ。快癒という呪文は、最後の最後までとっておくもの」

「空刃は使っても」

「そのおかげで魔法使いどもは片づいたでしょう。静寂の効果が全員に及ぶなど、それこそ半分以下の確率ですよ」

「それとこれとは」

「サラ、もうよせ」

そう言って、スカルダは身体を起こした。完全とはいかないが、普通に行動するぐらいの体力は回復している。大量に失った血液も、呪文による増血作用で元に戻りつつあった。

「俺は助かったんだ。それでいいさ」

まだ何か言いたげなサラを制し、腕組をしたアルハイムを見る。

「世話をかけたな、アルハイム」

「当然でしょう。我々はパーティの仲間なんですから」

それだけ言って背を向けると、アルハイムは魔法使いたちの倒れている血の海に向かって歩き出した。

立ち上がって後を追いながらも、スカルダの心にはサラの言葉が引っかかっていた。

"快癒なら確実に助かったが、大治では見込みは半分以下——"

——ことによるとこの男は、本気で俺の死を願っていたのかも知れないな。

奸計に長けたアルハイムをどこまで信用できるか計りかねながら、スカルダは血まみれの屍を調べている当人の傍らに立った。

アルハイムの足下に、貧相な魔法使いの一人が転がっていた。

「こいつだけはまだ息があります。虫の息ですがね」

（以下次号）

PC Engine CLUB
ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 **Vol.21**

……とゆーことを、前号で書いたら、もう“クソゲー”の影がチラチラと見え隠れしはじめた今日この頃、なのであります。ついに恐れていたことが起りそうなんだよなぁ……。　＊Sigh＊
　ユーザーは、今まで以上に“厳しい目”を育てなきゃ、いけないよ。みんなでクソゲーにソッポを向けば、クソゲーは減っていく……はずだから。しょーもないゲームなんか見たくないよね！

初心者のための ファンタジーゾーン その2

文 北枕 獲



■NECアベニュー
■10月14日発売
■￥4900

一気にラストまで突っ走れるか!?

　前に“初心者のための”と銘打って、ファンタジーゾーンの前半ＳＴＡＧＥ４・ドリミッカまでを紹介したよね。少しは参考になったかな。で、今回は後半なんだけど……不安だ。シューティング苦手な私がどこまで行けるのだろーか……。しっかりＳＴＡＧＥ８・サルファまで行けるのだろーか……。記事後半のフォトがない……なんてオソロしいことにならないことを祈りつつ、このコーナーは見切り発車するのであった……。わっはっはっはっはっはっは！　う～む……。

初心者のための お買物ガイド その2

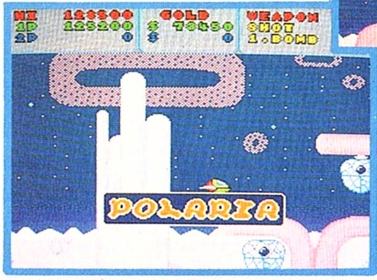
　さて、と。それじゃぁ、前回の復習から始めることにしようか。初心者のための最強装備を覚えてるかい？　そう「ビッグウイング＋ツインボム＋7ウエイショット」で、連射パッドがあればカンペキ……だったよね、覚えてたかな？　よし、ここまではOKだね。
　確かにＳＴＡＧＥ４・ドリミッカまでは、この装備ってゆーか、ビッグウイングで十二分に闘えるんだよね。しかし、ＳＴＡＧＥ５・ポーラリア以降になると、さすがにビッグウイングのスピードじゃキツくなってくる。キミも、もう十分にオパオパの操作にもなれてきたころだと思うし、そろそろジェットエンジン（ターボエンジンはダメよ！）に交換した方がいいだろう。ビッグウイングに比べると、かなりスピードがあるので、なれるまでは細心の注意を！　せっかくここまで来て、ザコキャラに突っ込んじゃったら、泣くに泣けないもんね。ポーラリア以降の最強装備は「ジェットエンジン＋7ウエイショット＋ツインボム」だぞ。



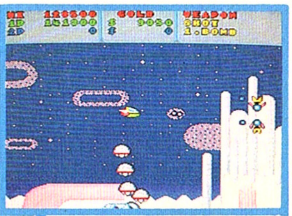
◀さぁ、お立会い。これがステージ4以降の最強装備だよ。ジェットエンジン＋7ウェイショット＋ツインボムだ。これに連射パッドがあれば、恐いものなしだ

初心者のための STAGE5・ポーラリア

　ここまで来ると、7ウエイショットは必需品と言えるね。どとうのように押し寄せるザコキャラ群、メッチャクチャ固い前線基地パッカリアン（見るからに固そうでしょ）。1回やれば、7ウエイが必需品てのが、よく分かると思う。けど、7ウエイは高い。とにかく、これからはお金がかかるようになるからねぇ。セコくお金を稼ぎたいとこだけど、小銭を追いかけてるとザコに突っ込むし……。困ったもんだ。
　ボスのポッポーズは、前の小さいヤツから順番に全滅させて行かなきゃいけない。注意するのは、ちっこいポッポーズの弾。体に合わせて弾もちっこいんで、よぉく見てね。なれないジェットエンジンだから、慎重に操作しよう。あとは7ウエイで楽勝のはずだ。



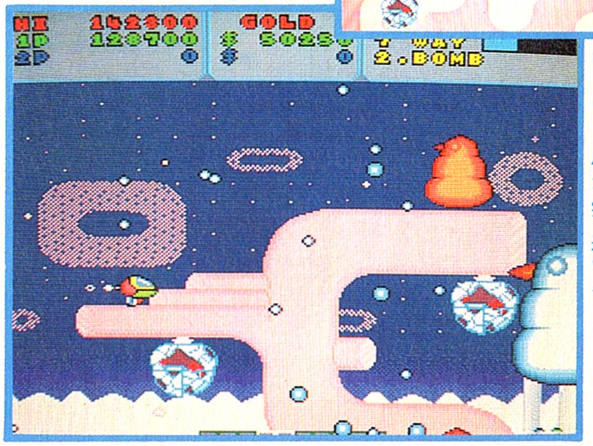
▼いよいよ後半戦のスタートだね。がんばらなくっちゃ！

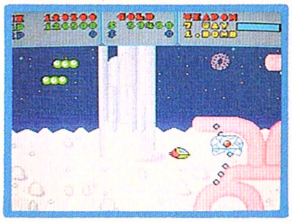


▶ここのザコってば、みんな団体さんなんだもんなぁ



▶ポッポーズの登場だ。ちっこいヤツの撃つ、ちっこい弾に気をつけろ！





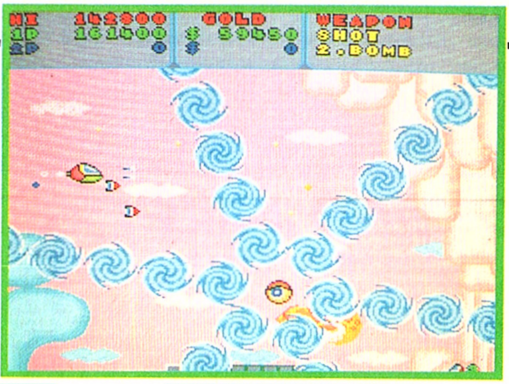
◀パッカリアンは固いぞ。7ウエイを使って、さっさとかたづけよう

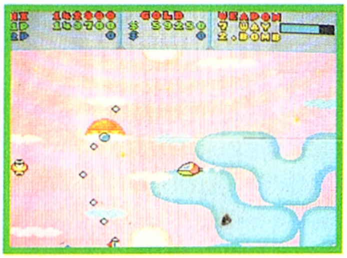
◀ここまで来れば、弾をよけるのも、それほどムズかしくないはずだ……けど。ジェットエンジンになれてないと、思わず突っ込むってことも……

初心者のための STAGE6・モクスター

ここは、ボヨン、ボテリン、エムエフなど、いやらしザコ総登場ステージだ。基地のバルンガもとーぜん固いし、7ウエイでサクサク行きたいところ。エクストラシップも買っときたいし、そろそろお金のやりくりが大変になってくるころ、かな。

ボスのウインクロン。コイツがムズい。回る触手を避けつつ、中心の目玉を撃つ。触手のスピードはどんどん速くなるし、最難関って言っても過言じゃないと思う。とにかくすばやい動きが必要だ（ここはターボだとゆーヤツもいるが、あのスピードでは……）。





▶出たぁ〜、コイツがウインクロンだ!! 回転する触手を避けながら目玉を狙うんだけど……。すぅぐ、突っ込むんだよね。

◀バルンガも固い。毎度おなじみ7ウェイでサクサク行こう。モタモタしてるとザコの餌食だ



◀団体のボテリンは、相変わらずしつこい。だから7ウエイなのさ



◀ラストのバルンガだぞ。コイツを落とせば次は強敵の……

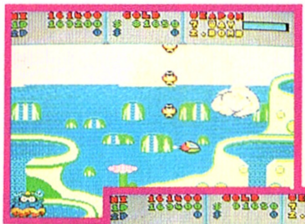


◀連射パッドがあると少し……かなり楽なんだけどね、実は

初心者のための STAGE7・ポカリアス

ここをクリアすれば最終面、はりきっちゃうよね。だけど、ここでもザコキャラはいやらしいし、基地のロリンガは最高の強度を誇るしで、7ウエイがないとキビシーのだ。がんばってお金を貯めないとね。

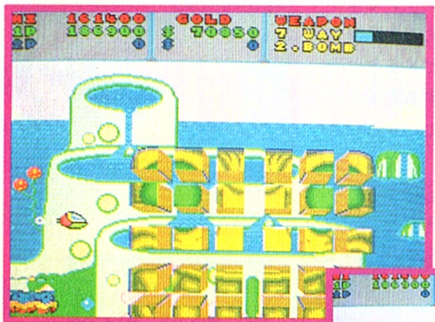
ボスのIDA−2は分裂・合体を繰り返してるけど、ダメージを与えられるのは合体時のみ。はさみ込まれるとアウトだからね。分裂したら、すばやく回り込むことが必要だ。ウインクロンを撃破したキミなら、そうムズかしいことじゃないはずだ。



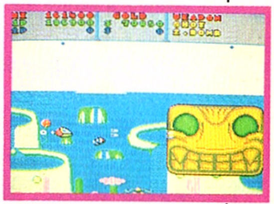
◀うーん、きれーなBGなんて思ってると、すぐ御陀仏だ



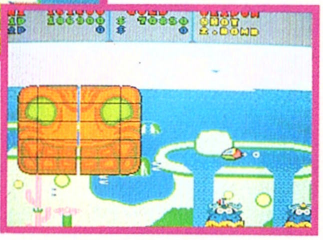
▶パタパタってけっこーイヤらしいんだよ。7ウエイ、7ウエイ



▲IDA−2は、見た目は、どハデだけど、それほどムズい敵じゃない。スモールウィングでだって、倒せるんだぞ



▲合体したら"連射の嵐"を食らわせてやるのだっ！



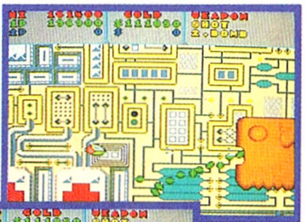
▶撃ち込み続けると、色が変わって行くのだ（IDAだけじゃないけどね）。さぁ、も一少しで撃破だぞ!!

初心者のための STAGE8・サルファ

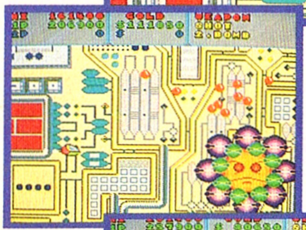
ついにここまで来たね。ああ、よかった、フォトがあるじゃないか。ホッ。

このステージには、いわゆるザコキャラがいないのだっ！ ってゆーか、今までのボスキャラがゾロゾロ出てくるってワケだ。ボスキャラたちは多少強くなってるみたいだけど、気にするほどのこたぁないぞ。今までと同じ方法で攻略できるからね。落ち着いて、確実に撃破していこうね。ここまできたら、もう初心者じゃないしね。

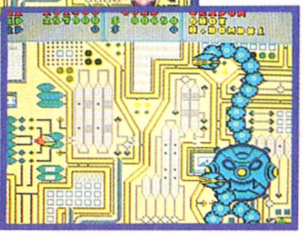
そしてオーラス（一番最後って意味の麻雀用語。蛇足かな？）の敵は、なんとオパオパのおとーさんなのだ！ ああ、ビックリ（しないか、もう有名な話だもんな）。なぜ、おとーさんが悪の道に走ってしまったのだろーか？ それとも、おとーさんはもともと悪役だったのだろーか？ その謎は、エンディングで解き明かされる……。



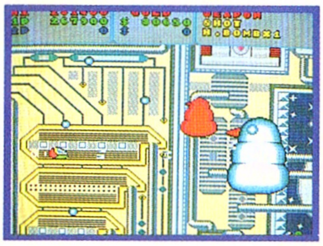
▶最初の敵はスタンパロンだ。コイツなら、別に問題はないよね



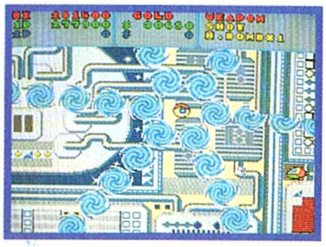
◀ポランダの弾が見にくい。とっても見にくい。注意!!



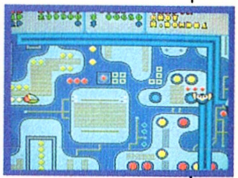
▶相変わらずのクラブンガー。よく見てりゃ、楽勝だかんね



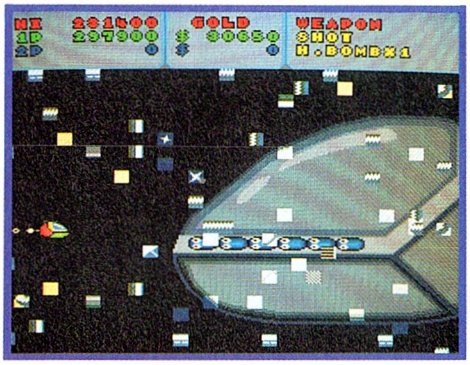
▲ここでも、うっとーしーのがポッポーズの親子連れなのだ。もっとも、BGが変わったんで、例の"ちっこい弾"は見やすくなったからね



▲嫌い、ウインクロンなんか大嫌い。コイツのせいで何回死んだか……



▼このヘビみたいのを6匹倒すと、キミはエンディングを迎えるのだ



◀ついに出たっ！ オパオパのおとーさんだぞ!! さぁ、いよいよラストファイトだぞ。根性入れよーぜぃ。それにしてもデカいなぁ

ビジランテ

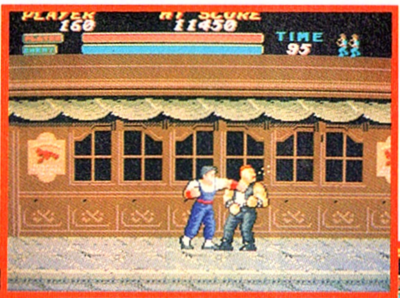
HOT ホットニュース NEWS

■アイレム
■12月上旬発売
■価格未定



アイレムがついにPCへ

R・TYPEを開発したオオモトであるアイレムがついにPCエンジンに参入してきたぞ。第1作目は、アーケードゲームからの移植、ビジランテだ。ゲームのタイプは、横スクロールのアクションゲームだ。ローグス団というストリートギャングにマドンナがさらわれてしまった。彼女を助けるために立ち向かうのがビジランテだ。向かってきた敵にはパンチにキック、それにヌンチャクを拾えばヌンチャクを振り回して倒すことができるぞ。中にはナイフでグサグサと刺そうとするヤツや、ピストルで撃ち殺そうとする危険なヤツらもいる。うまくよけていかないとすぐに死んでしまうぞ！　武器はヌンチャクしかないので、本当のテクニックが必要とされるゲームだ!!

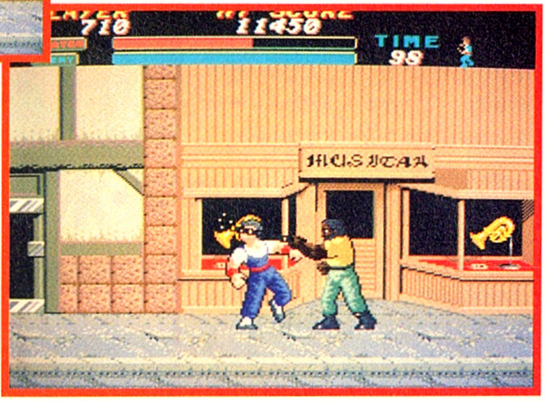


◀顔面にパンチがうまくはいったところ。パンチを打ち出すタイミングがいいんだよなあ

▼道ばたに落ちているヌンチャクをしゃがんでひろえば、ヌンチャクで敵を倒すことができるぞ！



▼うおっく、今度はチェーン攻撃だぜ！敵のレベル（アイテム）によってダメージが大きく変わる。チェーンはでかいほうだ





▲ここがステージ1のラストとなるところだ。最後の敵は2匹。最初の敵はヌンチャクがあれば大したことないが、後ろのは定位置を作って、敵が接近してきたところを狙うようにしないと、ソクやられてしまう

ナイフでわき腹を刺される!!

グラフィックが良くなったのでビジランテや敵の動きがとってもリアルになってる。特に、敵にこのナイフで刺されるシーンは一瞬ドキリとするぐらいだ。





◀飛び道具を使うヤツまでいやがる。しかしこいつのタマは遅いので簡単に避けられる

▲これがナイフ攻撃だ。ワキ腹にグサッとさされる感じ、わかってくれるかな？

▼ステージ2でもチェーン攻撃をしてくる。しかし、ここまで来たのならちゃんとジャンプして避けてもらいたいもんだねっ！







▲これがジャンプケリ。タイミングがあえば敵が後退する。そのすきに連打をあびせようじゃないか！

◀さあ、今度はコンボウを持ったヤツのおでましだぞ。こいつらにジャンプキックを決められるようになればラストまでの道は近いぞ。

HOT NEWS ビックリマン大事界

■ハドソン
■12月発売予定
■価格未定(CD-ROM)



「ビックリマン大事界」は、あのビックリマンシールの第1弾から第13弾までのキャラクターとイベントを1枚のCD－ROMに収めたソフトなのだ。つまり、ビックリマンの全てが網羅されたデータベースってわけだ。情報は、ヘッドキャラ、ノーマルキャラ、イベントの3つの項目に分類され記録される予定。CD－ROMの特徴を生かしてキャラクターやイベントの説明は、TVと同じ声優の音声とアニメ処理が活用されてるぞ。「ビックリマン大事界」は、TVゲームの枠を越えた新しいジャンルのソフトなのだ。

▶ノーマルキャラは天使、お守り、悪魔の「3すくみ」になっていて、常に呼び出せる
▼新しい情報を見るには、画面上のカーソル（手袋みたいなのネ）で指示をすればよい。画面上の本を指させば（？）、次の情報に進むってわけ









▶イベント画面は、全部で52シーン用意されている

◀3すくみのノーマルキャラの中から磁石小僧を選ぶと、磁石小僧のキャラクター説明が画面に表示される

HOT NEWS テンカウント リアル ボクシング

■ナグザット■2月発売予定■価格未定

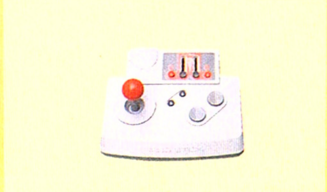
PCエンジン初のボクシングゲームの登場だ。一見、FC版「マイクタイソン」みたいだけど、背景のグラフィックは360°スクロールする予定だから、移動の自由度が高い、アクティブなゲームになりそうだ。迫力のボクシングゲームが期待できるぞ！



◀開発画面とはいっても、リアリティーはさすが！

PCエンジン用ターボスティック

PCエンジン専用の連射機能付ジョイスティック「ターボスティック」が発表された。連射機能は、I、IIボタンそれぞれについている。もちろん、連射速度は自由に調整できる。価格は6800円、発売日は10月20日予定とのこと、シューティングファンは要チェック！



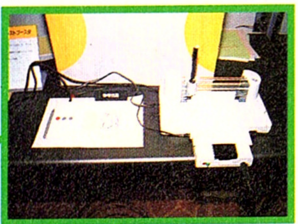
PCエンジン最新ハード情報+α—'88C&CHE総合展レポート

9月28日〜30日の日程で開催された'88C＆Cホームエレクトロニクス総合展を取材してきた。もちろん、ターゲットはPCエンジンブースだ。そんなわけで、今回はPCエンジンの最新周辺ハード情報を中心にレポートしてみたぞ。

今回の総合展で目についた新ハードは、プリンタ、タブレットそれから通信アダプタにPCエンジン内蔵テレビといったところ。コア構想もかなり具体的な展開を見せてきたなっていう印象を強く受けたぞ。あくまで、参考出品という形式での展示だったんだけど、全てのハードが実際にデモを見せてくれたからね。中でも、通信アダプタは実際にPCバンへアクセスさせていて、一味違う実用性を見せてくれた。PCエンジンライフの夜明けは近い！…かな。



▲キーボードはパソコン用のものを流用していた



▲プリンタとタブレット、タブレットに絵を書く、プリンタは水性ペンを利用
◀プリントしたイラストね。刷色はペンを変えることで何色でも使える





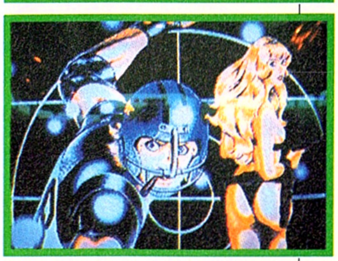
▲PC版C1（死語）？ PCエンジン内蔵テレビ



▶日比野克彦氏デザインによるオリジナル（？）PCエンジン



▶アイドルソフト「NO・RI・KO」も出品されていた（CD－ROM）



▶「コブラ」はまだ絵だけ。でも期待しちゃうよな



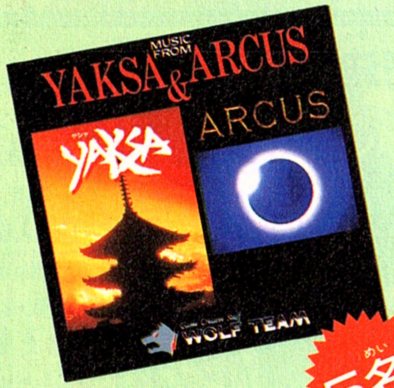
剣と魔法の世界へようこそ
あの傑作RPGウィザードリィの
完全コミック化第一弾完成!!
俊英石垣環が描き出す
冒剣者たちの生と死、愛と夢
今、華麗なる冒剣の旅が始まる!!
Wizardry
第1巻 邂逅編
石垣 環
協力/ベニー松山
コミック版・ウィザードリィ 全3巻
作・画/石垣環 協力/ベニー松山
定価880円
Wizardry®
●第1巻/邂逅編
発売中!!
●第2巻死闘編12月・第3巻黎明編2月刊行予定
予約受付中!! アンケートハガキをご覧下さい。

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



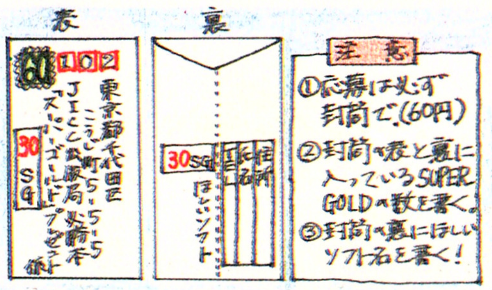
5名

「ヤシャ&アークス」
(キングレコード)



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは11月４日㈮当日消印有効。発表は来年Vol.1の予定です。





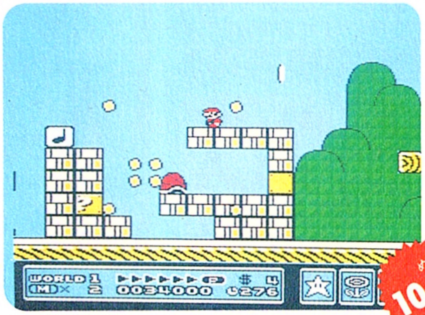
読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



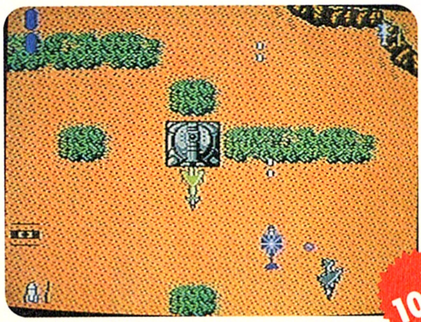
10名

③三國志（光栄）



10名

①スーパーマリオブラザーズ3（任天堂）



10名

④ドッグファイトスピリット（ジャレコ）



10名

②遊メイズ（タイトー）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、11月４日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、12月16日㈮発売のVol.１のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.17 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・植木一馬　青森県・広畑明　福島県・浮舟道雄　茨城県・井村直人　群馬県・観山久也　東京都・嶋田清哉　畠山良喬　瀬永吉勝　神奈川県・間島宏　稲田東　新潟県・川田慎二　長野県・長谷川行長　保田実　静岡県・野村義作　愛知県・三上清春　大阪府・真行寺実　兵庫県・柴田葉摘　福岡県・大林正親　沖縄県・金城満男　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・野崎豊　道永恭平　青森県・野沢清成　宮城県・売野秀樹　栃木県・山本剛士　千葉県・田村克也　東京都・木畑明美　神奈川県・崎野宏　長野県・岡本礼二　石川県・川辺茂　静岡県・藤谷寿志　愛知県・中田孝治　滋賀県・向田良太　大阪府・田所俊哉　兵庫県・上坂郁哉　奈良県・村沢成二　山口県・大木啓六　福岡県・岡野たつお　長崎県・久野路也　佐賀県・愛川清美　他20名

★ほしいソフト３本

北海道・谷村秀行　青森県・馬場浩司　岩手県・芦原勝男　宮城県・嶋根純二　群馬県・原田幹夫　栃木県・山根真由美　茨城県・向原久　千葉県・浦辺和範　東京都・竹内俊彦　神奈川県・佐々木招介　新潟県・大垣太　長野県・大谷拡丈　岐阜県・谷中金次　静岡県・奥山信弘　京都府・吉川朋昭　鳥取県・本多律夫　山口県・沢木達朗　福岡県・田中紀久　佐賀県・徳田保　他20名

★孔雀王バッジ

徳島県・中里葵　東京都・江森仁　愛知県・平塚ゆき　兵庫県・村西君雄　山口県・宇和田明

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ファミコンウォーズ

秋田県・城水晃一　東京都・木下健一　富山県・会場久夫　愛知県・佐藤君彦　京都府・小鷹京平　兵庫県・草原勇一　岡山県・森川則久　山口県・北川真太　高知県・三高光彦　福岡県・下坂一也

②マッドシティ

北海道・島原順　栃木県・長沢英明　千葉県・立山吾一　石川県・塩田益吉　三重県・田宮信宏　島根県・広田勝男　岡山県・浦部弘子　香川県・木田厚士　愛媛県・太地博士　佐賀県・松岡和茂

③不如帰

山形県・長部良治　福島県・戸塚朋子　群馬県・円山真人　千葉県・大泉聡志　岐阜県・近藤路弘　静岡県・川端清　大阪府・上原圭一　兵庫県・津田哲也　島根県・内藤謙　佐賀県・岡弘樹

④イース

青森県・石原浩二　宮城県・松林一夫　栃木県・島田旭　埼玉県・中村博　東京都・古根忠男　富山県・関川夏樹　三重県・谷野達也　奈良県・山原明　徳島県・中野緑　佐賀県・木之内光春

ドラキチ貞花のドラタイムズ「星野バンザイ!!」号

一龍斎貞花著

特別定価480円



ドラゴンズ優勝!!この日を待っていた真正ドラファン〈ドラキチ貞花〉こと講談師・一龍斎貞花が、ドラゴンズへの叱咤激励・忠告・助言・小言・泣き言を勝手に書き連ねた異色の手書き新聞『ドラタイムズ』。星野監督就任から優勝まで、この度めでたくまとまりまして、祝優勝の緊急出版!

発売中!!

NIPPONアイドル探偵団

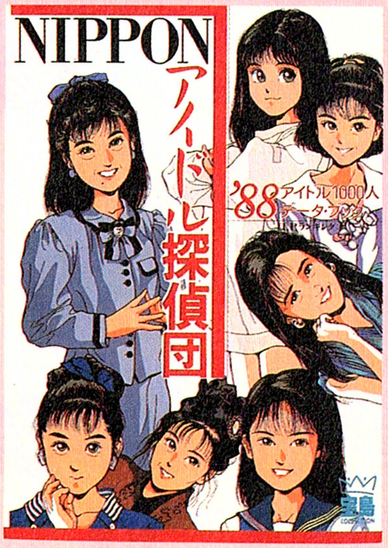
'88アイドル1000人データブック

T.P.ランキング編





前人未到！前代未聞！すべての美少女ファン、すべてのかわいい女の子ファンに贈る、女性アイドル1000人のランキング&データ！



発売中!!

定価1000円

FRIDAY SPECIAL 秋のパワー軍団!! フライデースペシャル 発売中!!









⑦⑨ 大戦略 完全必勝本

基本操作から全マップ攻略法まで、プレイする人、必携のマニュアル！

定価380円

⑦⑧ コナミックスポーツインソウル 完全必勝本

ゴールドメダリストとなるための全14種目攻略法を完全伝授！

定価380円

⑦⑦ イース 必勝ガイドブック

詳細冒険レポート＆完全データ集、この一冊でイースの謎が解ける！

定価380円

⑦⑥ ファミコンウォーズ 完全必勝本

全15面＋隠しマップの大公開！世界一の軍事参謀になれる本

定価380円

JICC出版局

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET



オレなんでこんなかっこうしてるかわかるかな？ピンポーン！稲刈りなのです。みのりの秋ってことよ。さて、今回のニューソフトストリート、のっけにビデオゲーム業界の秋の新作見本市、アミューズメントマシンショーの報告から。実はオレも稲刈りさぼって見にいったんですけど、けっこう面白かった。ひと駅手前の競馬場前で降りなかった成沢がレポートします。それから、中国歴史ロマンアドベンチャー赤龍王にウルトラマン倶楽部。もしもし中野クン。あのね。アフターバーナーにドラゴンキッド。パソコン版でヒットしたジーザス。まだまだいっぱい。読んでね。

'88 アミューズメントマシンショー AMUSEMENT MACHINE SHOW レポート

REPORTED BY CB-NARISAWA

がんばれビデオゲーム！未来は明るい…はず

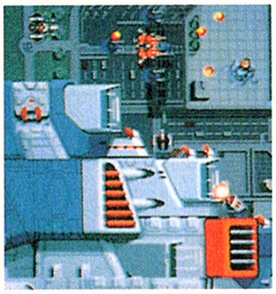
しとしとと降り続く雨の中、東京モノレールで大井競馬場のひとつ先にある東京流通センターにて、第26回アミューズメントショーが開催された。この秋から冬にかけてのゲームセンターのトレンドはどうなっていくのか、興味津々で見てまいりました。だけど、正直なところちょっと寂しかったかな。これはという大きな注目作がなく、全体的に小粒の印象。うーん、がんばれ！　というところで、とりあえず見て下さいまし。

アイレム

R-TYPEスタッフの新作「イメージファイト」

アイレムからの出品は1作のみ。通常、2～3作の同時出品というのが多いんだけど、アイレムの場合はこの1作にそれだけ力を入れているというわけだ。

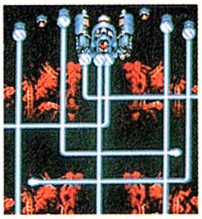
タイトルは「イメージファイト」。縦スクロールのシューティングゲームだ。宇宙空間＋パワーアップのよくあるタイプのものだが、開発はR－TYPEのスタッフが行ったというこという。それだけに画面演出がとにかくハデ。パワーアップ、敵キャラ（とにかくデカいのが多い）など、とにかくR－TYPE開発軍団らしく見せ場はつきない。ただ、よくある設定のシューティングゲームのため、印象が薄くなってしまったの否めないところで、R－TYPEほどのインパクトは感じられなかった。全体的に見ればよくできてるんだけどね。



◀イメージファイト　スペースコロニーらしきところで繰り広げられる大激戦。パワーアップはハデだわ敵の攻撃はものすごいわ。見せ場はいっぱいあるわね



▲上の方からデカキャラがわさわさと現れた。パワーアップでやっつけろ



▲おいおい、こんなのどうやってよけろっちゅうの。かなりキツい

SNK

バイオレンスとゴルフとアメフト……得意技だね



◀脱獄のチラシでおま。ゲーム内容はだいたいこのイラスト通り。いかにもバイオレンスって雰囲気でしょ。怒とか怒号層圏あたりと同じノリなのよね



◀タッチダウンフィーバーIIに興じるオ○クたち。4人まで同時プレイ可だ

今回の目玉は「脱獄」。なんだかとてつもないタイトルだけど、そこから予想がつく通りバイオレンスアクションだ。肉弾戦に加え、ナイフや銃を使うこともできる。見た目、良くも悪くもSNKらしいゲームと言える。

また、トラックボール使用の2プレイゴルフ「カントリークラブ」やファミコンにも登場予定作のパート2「タッチダウンフィーバーII」も出品されていたぞ。



◀カントリークラブのチラシである。このチラシそのものが画面写真であるワケだが、色使いがSNKっぽいでしょ

カプコン

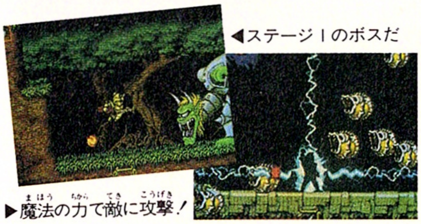
アクションの雄からは「大魔界村」が登場！

「ロストワールド」でその性能をいかんなく見せつけた新基盤システム、「CPシステム」。その第2弾、3弾をたてつづけに出品し、注目を浴びていた。

第2弾は「大魔界村」。魔界村のパート2だけど、さすがCPシステム。とにかくそのグラフィックといったら比較にならないぐらい。



◀大魔界村　確かに魔界村よりパワーアップしているのがこの写真から分かるでしょ。ただ、スピード感に欠けるのよね



◀ステージ1のボスだ

▶魔法の力で敵に攻撃！

敵のデカさ、数の多さ、動きの多彩さ、どれを取っても凄まじい。また、魔法などの新要素も入ったド派手な作品だ。

第3弾は「ストライダー飛竜」。こちらも主人公の動きが豊富で、グラフィックも一級品。やはりアクションのカプコン、だね。



◀ストライダー飛竜　こちらも一枚絵としてのグラフィックはスゴい。が、やはりスピード感がない。キャラの動きは○

コナミ

こじんまりとまとまっていた今回の出品3作

いつもはかなり話題になるコナミの出品作だが、今回は元気がなかった。

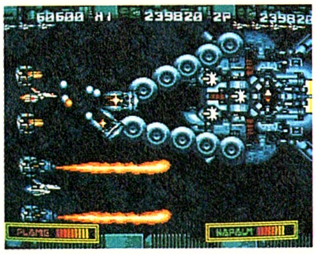
展示は3作。まず、グラディウス以来の伝統を受けついだシューティングゲーム「サンダークロス」。横スクロールとオプション、パワーアップパーツに加え、オプションのコントロールができるようになったが、これまでの路線と比べるといかにも地味だった。



◀サンダークロス　コナミらしいような、らしくないような……



▶パワーアップするとこんなぶっといレーザーも発射できるようになる



◀ボスキャラだ。グラフィックに関しては美しいと言えるけどやっぱりコナミっぽくないのが気になるのよね

また、ドライブゲーム「ホットチェイス」やボクシングゲーム「ハードパンチャー」なども展示されていたが、こちらも今ひとつ。残念。

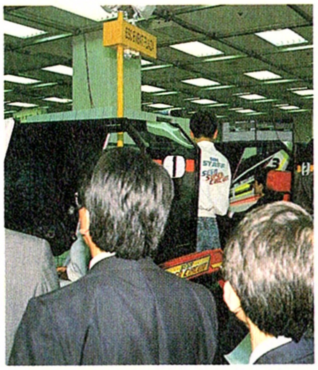


▲コナミの新型きょう体。なかなかオシャレでしょ

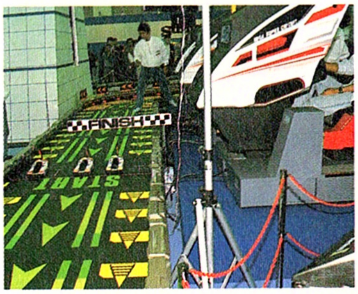
セガ

要注目は新機軸の「セガ・スーパーサーキット」

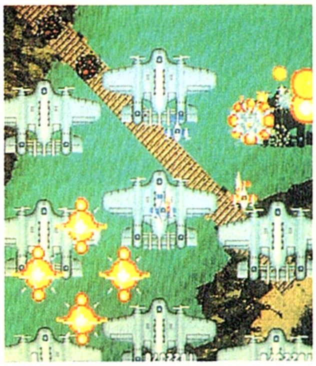
今回のセガの目玉はビデオゲームよりも、カメラを組みこんだラジコンカーを走らせる「セガ・スーパーサーキット」だ。アウトランのきょう体を使ったこのシステムはすでに浜松市にある「ジョイスクエア・イン・ハママツ」に設置されており、かなりの注目を集めているという。これまでのビデオゲームとしての操作感覚とラジコンカーの写し出す実際の走行画面はまったく新しいものといえる。さすがはセガ、である。パチパチ。



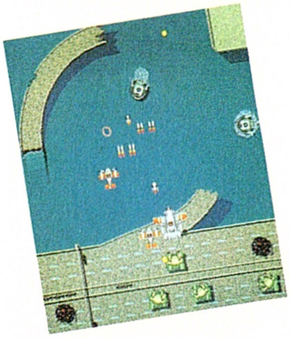
◀この人だかりはセガ・スーパーサーキットのもの。やはりまだ全国で2店しかないので、かなりの注目を集めているようだ。しかし、都内じゃムリだろうな。サーキットの全長は103m！



◀これがサーキットとコクピットだ。RCカーにカメラがあるの、分かる！



◀スクランブルスピリッツ　色使いはちょっと地味だけど、ゲーム内容はかなり派手。オプションの使い方が面白い



◀オプションをフォーメーションチェンジすることによって、空中攻撃メインにするか、地上攻撃メインにするかを換えることができる

もちろんビデオゲームの出品も少なくない。シューティングゲーム「スクランブルスピリッツ」、「ダイナマイトダックス」、「エキサイトリーグ」、「ワンダーボーイ・モンスターレアー」などのテーブルタイプに加え、体感ゲーム「パワードリフト」を2台並列し、2人同時プレイができる通信機能を持たせたものなど、安定した力を見せていた。



◀パワードリフトの通信バージョン。ひとりでプレイするだけでも大変なのに、2人でプレイしたらこんがらがらないかねえ……

今回のショーは残念だけど低調でした

今回の出品作でこれはっ！というのは見あたらなかった。どうもこじんまりとまとめてしまう傾向にあるようだ。その中で光っていたのはタイトー「チェイスH.Q.」、「TATSUJIN」セガ「ワンダーボーイ・モンスターレアー」程度かな。あと大型モニターを使ったきょう体がずいぶんと目立った。各社力を入れているようだ。



▲ただのドライブゲームじゃなく、犯人追跡という目的を持たせたのが大正解のチェイスH.Q.。



▲これはデータイーストのきょう体。アップライト型だ。アメリカ向けなのかな？

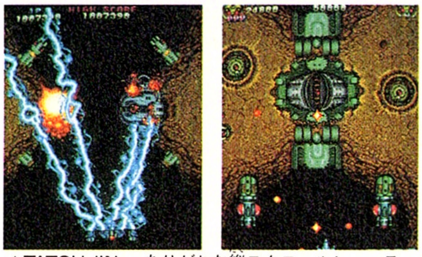
タイトー

超大作はないが、どれもこれも水準以上の完成度

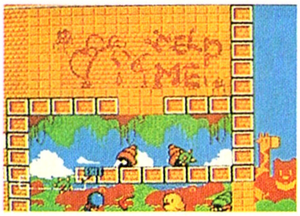
セガが独自のテクノロジーで新しいAM界を引っぱっていく存在だとしたら、タイトーは既成のテクノロジーを最大限に生かし、作品を生み出していくメーカーといえよう。今回の出品作にもその傾向はありありと出ていたように見うけられる。

まず、「サイバリオン」。メカニックドラゴン・サイバリオンをトラックボールとボタンで操作し、敵を倒しながら通路を脱出するものだ。微妙な操作感と迷路の変化が楽しい。





▲TATSUJIN　ありがちな縦スクロールシューティングだけど、ツボを押えたつくりはさすが



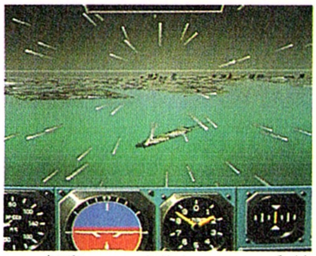
◀ニュージーランドストーリー　かわいいキャラが出てくるからってナメてると痛い目にあう。迷路脱出型のゲームだ



▼チェイスH.Q.　指示に従い犯人を追え

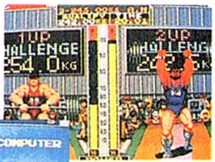


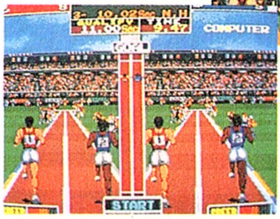
▶犯人逮捕！　犯人の車を破壊すればＯＫ



▲トップランディング　着陸シーンだ。機首を調整しながら正確な着陸を目指そう

「TATSUJIN」は究極タイガー路線を継承した安定した楽しさのシューティングゲームだし、凶悪犯追跡ドライブゲーム「チェイスH.Q.」もクオリティーは高い。その他「トップランディング」、「ニュージーランドストーリー」、「ゴーフォーザゴールド」等安定した高品質だ。





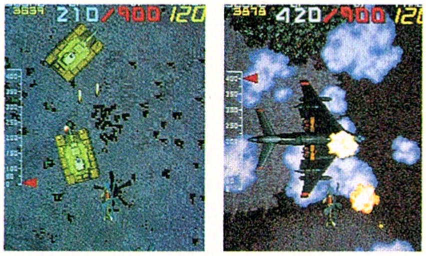
▲◀ゴーフォーザゴールド　全10種目の競技に挑戦し、金メダルを狙おう

ナムコ

体感「メタルホーク」を中心に新作を多数発表

今回のナムコは「メタルホーク」という体感シューティングゲームを目玉に据え、新作を多く発表してきた。

その「メタルホーク」はヘリコプターで敵を破壊し、時間内に一定得点を得るというもの。急降下、急上昇を使い分けて攻撃していく操縦感覚が実際のヘリコプターの動きを連想させて楽しい。



▲メタルホーク　高度を上下させながら、眼下にいる敵を破壊せよ。右上のタイマーに気をつけろ！

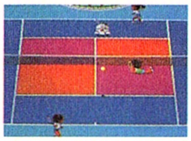


◀オーダイン　パワーアップアイテムをうまく使いながら、さまざまな敵をやっつけよう



テーブルタイプの新作は多い。パステルトーンのシューティング「オーダイン」、ホラー感覚のアクション「スプラッターハウス」、同名のビデオを元にした「未来忍者」、ＰＣエンジンでおなじみの「プロテニス・ワールドコート」などさまざまなタイプの作品を発表していた。ただし、タイトーほどの安定感がないのが気がかりだったが……。





◀プロテニス・ワールドコート　基本的にはPCエンジン版と同じ。でも、選手の中にはQ2－C2なんていうテニスロボットもいたりする

そうそう、今話題のハイビジョンを使用した「ワールドスタジアム・ホームランコンテスト」という実験作を展示していた。ハイビジョンのゲームはこれが初めてだそうだ。



◀これはメタルホークのきゅう体。上昇、下降、移動によってガクガクとゆれるのだ。シートポジションが割と高い位置にあるのがよろしい



◀こちらはハイビジョンのワールドスタジアム・ホームランコンテスト。横長の画面がわかるでしょ。でも画質はさほど変わらないような気がしたが……!?

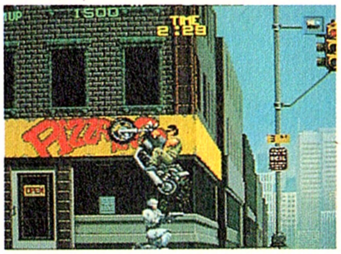
データイースト

「ロボコップ」のグラフィックがなかなか雰囲気

なんといっても注目なのは「ロボコップ」。ヒットした映画を題材に取ったキャラクターアクションゲームだ。まあ、ゲーム性にさほど特筆すべき部分はないけど、グラフィックが実に雰囲気を出している。特に主人公、↙



◀ロボコップ　上を向いて銃を構えているのがロボコップだ。それっぽい！



◀色々な敵がさまざまな方法で現れる。他にも巨大なロボットのようなものも出てくるぞ

ロボコップの動きがぎくしゃくしていて、映画に近いのがよろしい。こういうゲームって、ついつい引きこまれる部分があるんだよね。ゲーム性を二の次にしてもね。

もう一作は「ブラッディウルフ」という戦争ものアクション。銃やナイフで敵陣に切りこんでいくという、これもよくあるタイプのもの。正直なところ、ちょっと食傷気味のゲームアイデアなんだよね。



◀ブラッディウルフ　右を向いているのが主人公たち。2人同時プレイもできるオーソドックスなゲームだ



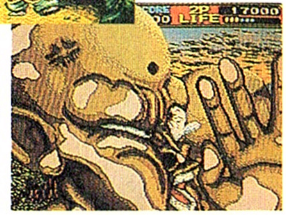
▶どうやらここは基地の中のようだ。このほかにも敵の前線区域や川の中での戦いなんてのもある。ナイフと銃で切りぬけていくのだ

ジャレコ

新基盤システム「メガシステム1」の新作2種

ジャレコは「破兆」という中国物のキャラクターアクションと「伊賀忍術伝」の2作を発表してきた。中でも「破兆」はジャレコ自慢のメガシステム1を使用の細かいグラフィックにキャラクターの豊富な表情が加えられた、割と楽しいアクションゲームになっている。それなりの出来だね。





◀▶破兆　右の写真はぶっとばされた敵だ。こんな風に画面いっぱいに広がってしまうのだ。ハデ

テクモ

「スーパーピンボールアクション」を見たかった

3D＋トラックボール操作の戦争アクション「ゲバル」が出品されていたが、もうひとつ「スーパーピンボールアクション」というビデオゲームピンボールがあった。だが、プレイできなかったのが残念。デモを見る限りではかなりの高品質のようだったのだが……。



▶残念ながら画面写真は紹介できなかったけど、ゲバルをプレイ中のみなさん。人だかりなんか出来てたりして、割と注目されてる？



◀スーパーピンボールアクションのタイトル画面。これじゃあ何が何だかわからないけど、かなりハイなグラフィックだったぞ！

日本物産

あの懐しい「クレイジークライマー」のパート2

なんとビデオゲーム界初期の傑作、「クレイジークライマー」の2が発表された。基本のシステムは2本レバーでビルをひたすら登っていくこれまでと変わらないシステムだが、途中のイベントや妨害してくる敵がさまざまに増えた。レトロだけどけっこう楽しい。

また、麻雀物も相変らず。ゴーイングマイウェイの日物だ。





◀◀クレイジークライマー　えっちらおっちらビルを昇ろう。キレイでしょ



◀麻雀殺人事件のチラシ。なんで麻雀と殺人が結びついてくるのかよく分からないけど、そんなことはどーでもいい。要は女の子がいかにかわいく描けているかなのよね

UPL

地味だけど佳作、かわいらしい「ロボキッド」

写真は手に入らなかったけど、「ロボキッド」というかわいいロボットの横スクロールアクションゲームが発表された。忍者くんのシリーズでわかるように、UPLはかわいらしいキャラ（ミュータントナイトなんてのもあった）を動かすことには定評があるが、このゲームもなかなか。印象の地味さはぬぐえないが、そこそこの佳作といえよう。



／サン電子／64年1月発売予定／価格未定

SEKIRYŪ-OH

赤龍王



秦(昔の中国)の始皇帝の時代、打倒秦国を目指して、壮絶な戦いを繰り広げた武将たちの物語。「週刊ヤングジャンプ」に連載されていた『赤龍王』がＡＶＧになった。"天下を取る"という、男なら誰でも熱い血をかきたてられるテーマに思わず期待が高まってしまうのだ。

天下統一をもくろむ男達の戦いが始まった!!

主人公劉邦は虞美人によって運命を開かれた!

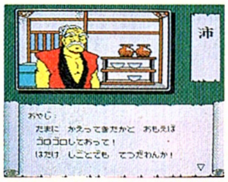
ゲームは酒におぼれる劉邦が、酒屋で赤い竜の話を聞くところから始まる。竜を見に滝へ行った劉邦が見たものは……絶世の美女、虞美人だった。彼女は劉邦に運命を説き、戦乱の世を静めることを懇願するのだ。絶世の美女にたのまれてはイヤとはいえない。劉邦の波乱の人生が始まった。が、その後すぐに虞美人は始皇帝の手下に連れ去られ、劉邦は再び酒場に……。



◀主人公劉邦。自らの運命をさとり、秦への反乱軍を起こして、天下を取るべく立ち上がる。後に漢王朝を築く英雄になる



▶項羽。楚の名門貴族の出身。叔父・項梁とともに倒秦軍を組織し、天下制覇を狙う。劉邦の良きライバルとして活躍する



▲酒びたりの日々を送る劉邦



▲赤い龍の話を聞いて滝に…



◀赤い龍出現のあと、滝に現われた虞美人。中国統一を劉邦に懇願する。その後始皇帝につれさられ、劉邦の前から姿を消すが……

大界で怪力、劉邦の子分の樊噌、おさななじみの　蕭何、名軍師・張良と、個性ある登場人物が脇を固め、戦乱の世にくり広げられる男たちの物語。本宮ひろ志得意の天下取りをもくろむ男の世界が十分に楽しめるＡＶＧに仕上っている。

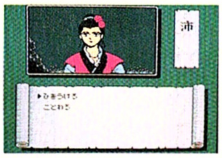
男の決断は時に人生そのものを大きく左右する

2者択一が運命の別れ道

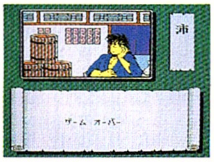
コマンド選択式のテキストＡＶＧだが、途中で、何度か大きな決断を下さなければならないところがある。2者択一の大選択だ。ここで誤った選択をすると、いきなりゲームオーバーになってしまうから注意しよう。最初はなるべく戦闘を避けるほうが良いようだ。もしゲームオーバーになってしまった時には、突然出てくるパスワードをひかえておいて、そこから再チャレンジ。これはちょっとキツイ。根気が必要だ。



▲「戦乱の世をお静めくださ い。」虞美人は懇願したが……



▲「ひきうける」か「ことわる」かが最初の決断だ



▲選択を誤まるとゲームオーバー。劉邦はただの人に……



▲パスワードをひかえておけば再スタートも簡単ね

天下大乱の中国を治めるのは?

中国の秦の王、嬴政は天下を統一すべく、秦国内の反乱分子を一掃したあと、漢を制圧し、その後、趙・魏・楚・燕・斉と中国全土を統一し、紀元前231年、自らを「始皇帝」と名のった。漢制圧から、わずか10年のことだった。彼は、厳格な中央集権体制の下、法律を重んじ、独裁者となった。いわゆる恐怖政治である。長い戦乱の終結に



安堵したのもつかの間、民衆は圧政・重税に不満をつのらせていった。そんな中、各地で秦帝国打倒を決意した英傑たちが力を貯え、倒秦の機会を狙っていた。

沛県出身の劉邦。この物語の主人公となる彼は、仕事もせず毎日酒を飲んではブラブラした生活を送っていたが、虞美人との出会いによって、自らの運命を啓示され、倒秦への道を歩むことになる。(といっても、最初の目的は虞美人の救出のためにだが……)一方、のち劉邦のライバルとなる項羽も、呉の地で倒秦の第１歩を……。

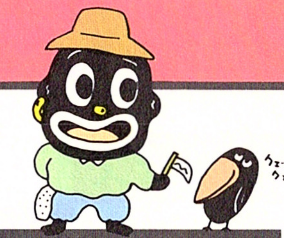
ウルトラマン倶楽部



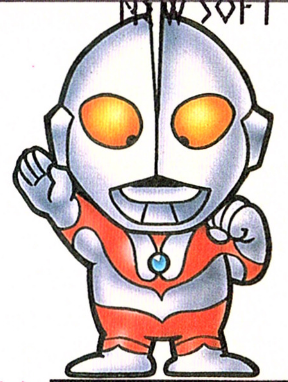
／バンダイ／10月下旬発売／¥3300(予価)

ULTRAMAN CLUB

ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦



NEW SOFT STREET

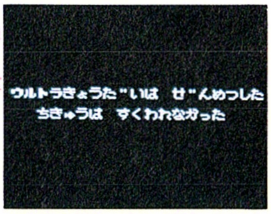


故、円谷英二が手がけた一連のウルトラシリーズ。かつて少年たちを熱狂させたウルトラ兄弟たちがまたまたファミコンになった。5つのステージのロールプレイングゲームで、さらに最後に謎のステージがあるのだ。パーティー方式のRPGなのよ。ジョワッ!!

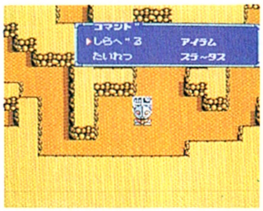
日本の特撮技術が生んだヒーローだぁ！

ウルトラ兄弟が捕われた！

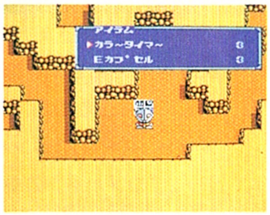
日夜、地球の平和を守っていたウルトラ兄弟たち。ある日、彼らの活躍を快く思わない宇宙人が、セブン、新マン(帰ってきたウルトラマン)、エース、タロウ、レオの5兄弟を捕え、ハリツケにしてしまったのだ。運よく助かったウルトラマンは、5人の兄弟を助け出し、謎の宇宙人を倒すために立ち上がった…



▶戦いに敗れるとこのメッセージが出てくるのだ。「ウルトラ兄弟は全滅して、地球は救われなかった」ウーン、絶望的な画面。こんなものを夜、一人で見たら悪い夢を見そう



◀移動中に使えるコマンド。マップ移動中にⒶボタンを押すと、4つのコマンドが表示される。ちょっと怪しい気配がするっていう時には「しらべる」コマンドで調べてみよう



▶アイテムコマンド。カラータイマーで、死んでしまった兄弟がフルエネルギーで復活する。Eカプセルでエネルギーがアップ。危いと思ったらすぐチャージしてね

仲間を救いに5ステージ

ステージ移動中に怪獣に遭遇すると、画面は戦闘モードに切りかわり、出現した怪獣とウルトラ兄弟のステータスが表示される。捕えられている他の兄弟を救けると、その兄弟も隊列に加えることができるのだ。各ステージに一人づつ捕えられているからね。



▶「たたかう」コマンドで戦闘。どっちの怪獣にどの攻撃をするかを選ぶのだ。ただしこっちが一匹を攻撃している間にも、もう一匹は無傷のまま攻撃してくる



◀ダメージを受けると、上部ウィンドーにウルトラ兄弟のビックリヨロヨロしている姿があらわれるのだ。ウルトラマンたら、冷や汗までかいちゃってあ～あ情けないお姿…

怪獣を倒すには……

攻撃方法は、「チョップ」「キック」「スペシウム光線」「八ツ裂き光輪」などなど。兄弟によって異なる必殺技を持っている。また、敵怪獣の体のどの部位に攻撃をくらわすかによって、与えるダメージが変わってくるんだ。急所を一撃!!これがかんじん。



▶このウィンドーで攻撃方法を決定すると…(この場合はスペシウム光線ね)



◀このように怪獣をやっつけることができるワケ

兄弟たちが捕えられている5ステージ全てをクリアせよ!!

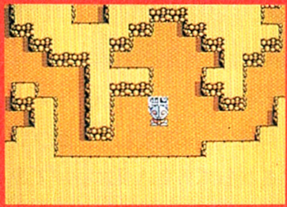
どのステージから始めるかは君のお好み次第。全部のステージをクリアすると、ファイナルステージの「地下都市」へ。でも各ステージにいる怪獣たちは、なかなか手ごわい奴ばかり。我らがヒーローウルトラマンも手こずるのだ。



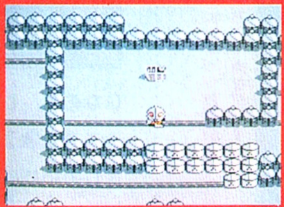
▲森林ステージ



▲氷河ステージ。下に見えるは針葉樹



▲山岳ステージ。迷路のようだね



▲コンビナートステージ



▲都市ステージ。ここにはレオが…

ジーザス

■キングレコード　■64年3月中旬発売予定
■価格未定　■カセット

映画をみているようなSFミステリーAVGだ

昨年4月、パソコン用ソフトとしてエニックスから発売された「ジーザス」のファミコン化が決定した。ＳＦミステリーを題材にしたＡＶＧで、映像・音楽・シナリオともに、大評判となったゲームだ。

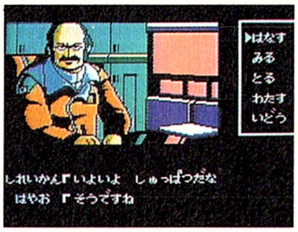
〝ジーザス〟とは宇宙ステーションのこと。西暦2061年、ハレー彗星の尾のガスが生命の誕生をもたらしたのでは？　との謎を解くために、調査が始められたのだ。〝ジーザス〟から、探査１号機〝コメット〟２号機〝ころな〟が相継いで飛び出した。が、ガスの採取に成功した〝コメット〟が突然通信をたってしまった！　そこで、単身調査に乗り込むのが、主人公・武麻速雄。〝コメット〟の中にはメンバー達の無残な死体が……。〝コメット〟の中で何が起きたのか？　ハレー彗星のガスとはいったい何だったのか？　速雄と唯一生き残った隊員エリーヌとの旅が始まった……。



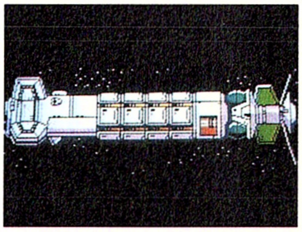
開発スタッフや音楽スタッフ（すぎやまこういち氏）はパソコン版と同じ。さらに、ファミコン用のオリジナルストーリーが追加されているので、パソコンで１度プレイした人でも楽しめそうだ。



▲宇宙ステーション〝ジーザス〟の全景だ



▲指令官の命令でいざ出発!!



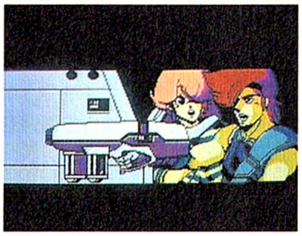
▲探査１号機〝コメット号〟は旅立ったが



▲モンスター出現！速雄とエリーヌは…



▲主人公速雄とエリーヌの捜査が始まった



▲モンスターとの対決迫る!!

スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド

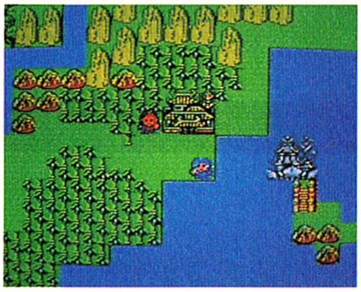
■カルチャーブレーン　■発売日未定
■¥5900　■カセット

雀(JACK)と龍(RYU)の珍道中RPGなのよ

のどかな国のチャイニーズランドが、突然妖魔軍団に乗っとられてしまった。ボスの超怒雷は王様・珍の始皇帝を捕らえていじめている。その様子をテレビで見た雀と龍の熱血拳法少年は王様を助け出すため、都へと旅立っていったのだ！

こう書くとまじめなＲＰＧに思えるけど、実はギャグ満載、コミカルなアクションＲＰＧなのだ。しかもそれだけではない。ゲームシステムは２人同時プレイ可で、１人がプレイしていればどこからでも２人目は参加できるし、抜けることもできる。しかも、主人公たちが使える技はなんと100種類以上もあるらしい。さらに、ＲＰＧモードとは別に運動会モードなるものも入っているらしい。

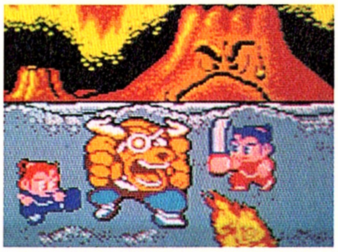
まったくもって至れり尽くせり。さすがはカルチャーブレーンってことで、なかなか期待できそうなスーパーチャイニーズ２なのだ。



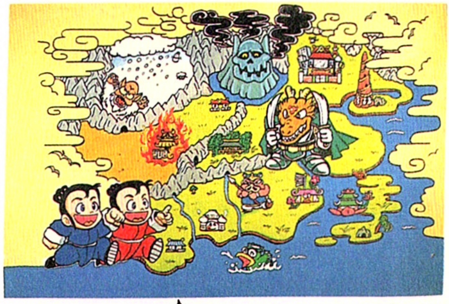
◀これはマップ画面のようだね。なかなかおちゃめなデザインだ



◀青いほうがジャック、赤いほうがリュウだ。２人のコンビで敵にケリをくらわせろ



◀火炎城近辺での戦いだ。熱そうな背景だね。なかなかカラフルでよろしいね





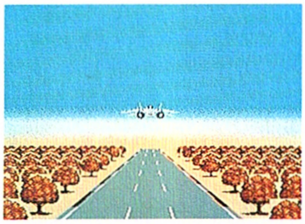
アフターバーナー

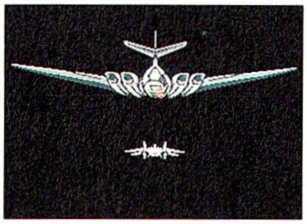
■サン電子　■発売日未定
■価格未定　■カセット

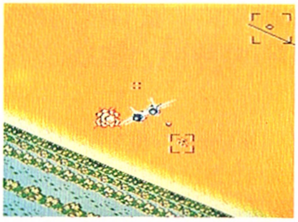
あの迫力が家庭で！ファミコン版がついにでるぞ！

あの「スペースハリアー」に続いて、セガの体感ゲームの傑作「アフターバーナー」がファミコン版で登場することになった。もう1度はみんなもプレイしたことがあると思うけど、海、森林、街などの上空でくりひろげられる大迫力の空中戦が家庭でも楽しめるってわけだ。発売元のサン電子はこのゲームのために特殊な高性能ロムを開発したらしいから、360度の回転シーンや超リアルなグラフィックが再現されることを期待しよう。

ゲームの設定自体はアーケード版に忠実なものになるらしいから、巨大空母からのスクランブル発進や空中給油などの見どころもじゅうぶん。画面写真はまだ開発中のものだから、これからもっとすごくなりそう。シューティング・ファンは乞御期待！


▲気分はもうトップガンだべ


▲空中給油を受けるとミサイルも補給


▲攻撃は誘導ミサイルとバルカン砲

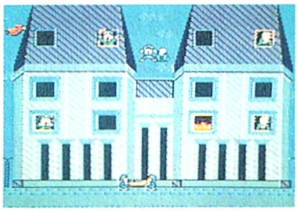
飛INGヒーロー

■エピックソニー　■64年1月下旬発売予定
■¥5500(予価)　■カセット

宙を飛び、火を消して、君も立派な消防士!!

燃えさかるビルを消火する「フライングヒーロー」。通常画面ではプレイヤーは、ファイアーマンをトランポリンで燃えている窓まで飛ばしてあげるアシスタント。窓の中ではファイアーマンになって、消火作業にあたるのだ。消火に成功したらアイテムを獲得。全32面の大活躍なのだ。プレイも1人用と2人用があり、コンティニューモードも設けてあるから消火活動も心おきなくできるね。

このゲームは「アルカノイドII」で使ったコントローラーを使用でき、タイトーからコントローラーのみの発売も予定されている。十字ボタンではなかなか思い通りに操作できないときに大変便利。なお国内発売後、NESを通じてアメリカでの発売も予定されている。


▶人命救助も大事なお仕事！


▲これはタワーリングインフェルノか!!


▲深夜の火災は怖いのだ


▲ちゃんとキャッチしてくださいね


▲天守閣だって立派なビルディング

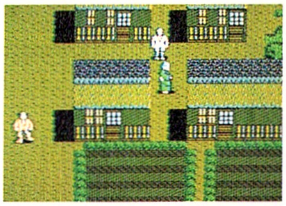
百鬼夜行

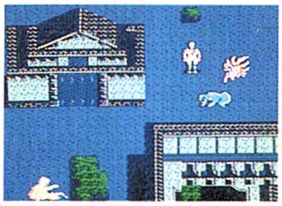
■ユース　■64年2月発売予定
■¥6200　■カセット

妖怪を相手に忍者は戦う！純和風RPGだぜっ!!

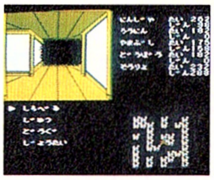
アメリカからの逆輸入のせいかこのところ忍者ものが流行のきざしをみせている。このゲームも忍者が主人公の本格的RPGなのだ。

パーティは主人公以外に武士・浪人・商人・盗人・僧侶・山伏の中から5人までが選択可能。その場の状況に応じて必要な仲間をさがしだして加えていくというわけ。いくつかの小イベントをクリアしてゆき、最後に妖怪のボスである百鬼大王を倒すのがこのゲームの最終目的。エリアは城下町を中心に林、山、海、お城の中はリアルな3Dダンジョンになっている。たまには純和風RPGってのも楽しいね。期待しましょう。


◀町には賭場もあるんだ。


◀夜になると妖怪が！


▲これが戦闘モード。5人パーティだね


◀城内はおなじみダンジョン・タイプです

京都花の密室殺人事件

■タイトー ■1月発売予定
■予価5900円 ■カセット

山村美紗ミステリーAVG第2弾の登場だ！

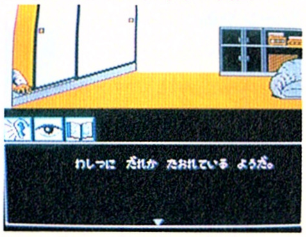


▲じつにシブいタイトル画面



▲おなじみのキャサリン嬢も元気です


▲狩矢警部です。誰かに似てるね



▲180度スクロールする画面なのだ


▲回想シーンはマルチ・スクリーンに



▲殺人現場は徹底的に調べましょう

「京都龍の寺殺人事件」に続くタイトー・サスペンス第2弾だ。今回の特徴は自分の部屋に戻った時、その日のうちにやらなければならないことをどれぐらい終えているかが、時計を見ることでチェックできるようになっていること。午後7時を指していればその日の捜査は終了。さらに前回にひきつづきコマンドはアイコンを使用。ただしその場で必要のないものは表示されないから無駄がない。

また画面も180度スクロールしたり、マルチスクリーンもあるなど視覚効果もじゅうぶん。それだけにこったトリックが楽しめる。

ストーリーは人気ゲームデザイナーである主人公が友人のキャサリンとともに華道の個展会場に行くところからはじまる。そこでまちうけていた主催者・松野愛子の突然の死。さらに姿の見えない犯人による第2、第3の殺人。複雑にからまったトリックをあなたは解くことができるか。本格ミステリー・ファンにはみのがせないゲームになりそうです。

SDガンダム・ガチャポン戦士2 カプセル戦記

■新正工業・バンダイ ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

ウォーシミュレーション！前作をさらにグレードアップ


▲ガンダムマーク2のイメージ・キャラ。かわいいね


▲ニューガンダム


▲ビグザムとキュベレイ

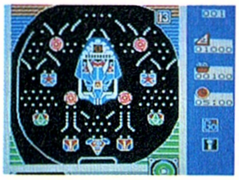

▲クィン・マンサとジェガン

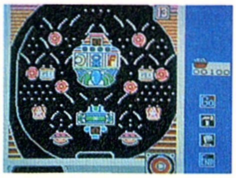
前作「スクランブルウォーズ」は初心者にもわかりやすいウォーシミュレーションとして、なかなか好評だったが、この第2作も基本的なゲーム・システムやおもなキャラクターは変わっていない。つまり、戦略を必要とするマップ。モードとアクション面であるバトルモードはそのままだが、登場するモビルスーツと戦艦の種類が全部で22から45種類と大幅にふえている。さらにマップも10から30種類にふえ、バトルモードでの武器も3つがつかいわけることができるほど、内容はさらにグレードアップしている。楽しみだね。

パチンコGP

■データイースト ■11月下旬発売予定
■定価3300円 ■ディスク

日本一のパチンコ王をめざすのだっ！


▲おなじみのヒコーキ台（スカイファイター）リアルなグラフィックです。


▲フィーバー台（コズミックフィーバー）。スロットマシーンみたいなやつね



▲日本全国を戦いぬくグランプリモードだ。最終目的地はやっぱり本場の名古屋だ


▲札幌での予選。持玉100発5分で1000発をめざしましょう。う、かわいいお姉さん

これまでにもパチンコのゲームはあったけど、データイーストからさらにスケールの大きいきわめつけのゲームの登場だ。トレーニング・モードは3種類の台をつかって、時間制と打ち止め制で楽しめる。針の調整、セーブも可能。もうひとつ、グランプリ・モードは札幌から名古屋まで日本全国8地区の予選、本選、決勝戦を勝ちぬいて日本一をめざすというもの。予選は持ち玉100発、制限時間5分で規定数以上をだす。本戦は持ち玉100発で打ち止めにする。決勝戦は100発で3台を打ち止めにする。これはきびしそう。お父さんなんか興奮しそうなゲームですね。

名探偵ホームズ Mからの挑戦状

■トーワチキ　■3月発売予定
■¥5800(予)　■カセット

ホームズ・ワトソンの推理が冴えるAVG第2弾！

前作、「霧のロンドン殺人事件」で息の合ったところを見せた、ホームズ、ワトスンの名コンビが、再び難事件に挑む。これが「Mからの挑戦状」だ。ヨーロッパ各地を舞台に、1都市1テーマで、謎とき、アリバイ崩し、暗号解読と、本格推理を楽しむAVG。宿敵モリアーティの悪巧みを打ち破れるか？



ストーリーは、1897年9月、イギリスNo.1ヴァイオリニスト、グレイ・コーネルから名器ストラディヴァリを守ってくれという依頼を受けたところから始まり、そして早くも第1の殺人が……。前作同様、英国的雰囲気タップリのグラフィックもなかなかのもの。小説を読んでいるような気分で楽しめる、アドベンチャーファン待望の1本だ。



▲主人公・名探偵ホームズ登場！



▲ワトソンとは前作以来の名コンビ



▲敵は再びモリアーティだ



▲事件の依頼人コーレル



▲良き協力者グレグスン警部

スーパースタープロレスリング(仮称)

■日本物産　■2月発売予定
■¥5500(予)　■カセット

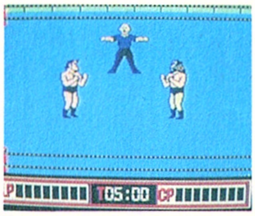
得意技が選べる！最強のプロレスゲームの登場だっ！

まずは個性的な12人のレスラーの中から、お気入りのスーパスターを選びだす。それからそれぞれのレスラーが持つ8つの得意技のなかから4つを✚ボタンに記憶させる。あとは根性でがんばる！勝つとパスワードもでるから、次の日に続きをやることもできる。便利です。第1目標はJWAチャンピオンになること。次に防衛戦を勝ちぬくとSWAのチャンピオンに挑戦できる。ここまでくると、敵もそーと一強い。

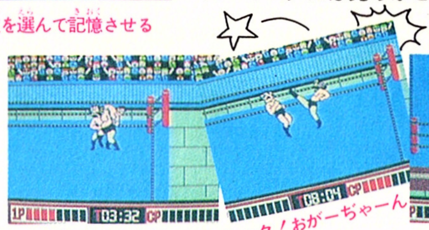
得意技をかけたとき、Bボタンを押すとパワーメーターが増減する。レベルが大きくなったときにタイミングよくボタンを放すと大きなダメージがあたえられるようになっている。シングルマッチの他に、タッグマッチ（2人を選ぶ）、VSモード（2Pで遊べる）もあり。プロレス・マニアには見のがせません。



▲得意技を選んで記憶させる



▶ゴング！試合開始！



▲コブラツイストだーい！▲キック！おがーちゃーん



▲試合終了！イノチの敗け

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ ㊗ドラゴンズ優勝ゲーム情報

名古屋の皆さん、まずはおめっとさんです。テンむすはうまい、ドラゴンズは強い！　いやはは……名古屋は日本Iですな。そーいえばハイドライドで有名なT&Eソフトさんも愛知県でしたが……いかがおすごしでしょうか？

ひょっとして、それ、今回の情報に対する強引な前フリでしょ。T&Eのタイトルがファミコン化されるとかさぁ……。

どきっ！　あいかわらずスルドイのぉジョイくん……。

ま、創刊号以来のおつきあいですからね。で、ボクが推測するに……今回のネタはT&EのハイドランドIIIのファミコン化だっ！

ひえ〜っ、かんぺんしてくだせぇお代官様、そ、そ、そのとぉりでごぜーますだ……。

えっ、あたり。やったぁ！　ハイドライド・スペシャルがファミコン界のロープレブームの口火を切ったわけで、そろそろ出て来てもいいころだなァとは思ってたんだよね、IIIも。

しかも、今回は、某大手のメーカーからの登場だ。クオリティーも保証付き。期待できまっせぇ。

ふ〜ん、なるほどね。ロープレ熱、今ださめやらずってことね。

つーことでそろそろ来年以降のタイトルの噂もチラホラ聞こえてきておる。次号では来年以降のファミコン界大展望を予定してますんで、期待して待っててておくんなはれ。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

10・11月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
10月21日	D	ダンディー	ポニーキャニオン	¥3000
10月21日	D	ビッグチャレンジ ドッグファイト スピリット	ジャレコ	¥3200
10月21日	C	源平討魔伝	ナムコ	¥4900
10月23日	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	¥6500
10月28日	C	アメリカ大統領選挙	ヘクト	¥9800
10月28日	D	遊メイズ	タイトー	未定
10月30日	C	三國志	光栄	¥9800
10月下旬	D	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300
11月8日	D	VSエキサイトバイク	任天堂	¥2500
11月10日	C	東方見文録	ナツメ	¥5500
11月11日	C	西遊記ワールド	ジャレコ	¥5500
11月11日	C	アメリカンフットボール	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
11月11日	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	¥5900
11月16日	C	ファミリークイズ	アテナ	¥5800
11月18日	C	貝獣物語	ナムコ	¥5500
11月18日	D	ジャイラス	コナミ	¥3300
11月25日	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
11月25日	C	ファミリーマージャンII・上海への道	ナムコ	¥4900(予)
11月中旬	C	燃えろ!!ジュニアバスケット Two on Two	ジャレコ	¥5500
11月下旬	FT	ベビーキョンシーアミダ大冒険	バンダイ	¥4900(予)
11月下旬	C	中国占星術	ジャレコ	¥5900
11月下旬	D	なんきんのあどべんちゃあ	サン電子	¥3200
11月下旬	C	魁!!男塾	バンダイ	¥5800
11月下旬	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)
11月下旬	D	サムライソード	カプコン	¥3300
11月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)	データイースト	¥3300
11月下旬	D	パチンコGP	データイースト	¥3300

12月・64年1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月2日	C	エイリアンシンドローム	サン電子	¥5500
12月2日	C	桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
12月9日	C	トップライダー	バリエ	¥9800
12月9日	C	ゴジラ	東宝	¥5800
12月9日	C	中嶋悟F-1ヒーロー	バリエ	¥5900
12月13日	C	ファイティングロード	東映動画	¥6200
12月20日	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月21日	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	¥5900
12月24日	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5900
12月26日	C	ゲバラ	SNK	未定
12月上旬	C	突然マッチョマン	ビック東海	¥5500
12月上旬	C	ファイナルファンタジーII	スクウェア	¥6500
12月上旬	C	'89電脳九星占い	インダクションプロデュース	¥9800
12月上旬	C	半熟英雄	スクウェア	¥5800
12月上旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5500
12月上旬	C	キング・オブ・キングス	ナムコ	未定
12月中旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	¥5500
12月中旬	C	ロックマン2	カプコン	¥5800
12月中旬	C	ロードマン	東京書籍	未定
12月中旬	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
12月中旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800(予)
12月中旬	C	忍者龍剣伝	テクモ	¥5500
12月中旬	C	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	未定
12月中旬	C	プロ野球?殺人事件!	カプコン	¥5900
12月中旬	C	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	¥5900
12月下旬	C	テトリス	BPS	未定
12月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	データイースト	¥3300
12月下旬	C	ファミリースタジアム'88	ナムコ	¥4900(予)
12月	C	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
12月	C	ZOIDZ 2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
12月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
12月	C	アキラ	タイトー	¥6800
12月	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500(予)
12月	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
12月	C	グラディウスII	コナミ	未定
1月下旬	C	電撃ビックバン	ビック東海	未定
1月下旬	C	バチ夫くん2	ココナッツジャパン	¥6500
1月下旬	C	Might and Magic	学研	¥5900
1月下旬	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	¥5500(予)
1月	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
1月	C	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	¥5800
1月	C	ウルティマ―聖者への道―(仮称)	ポニーキャニオン	未定
1月	C	赤龍王	サン電子	未定
1月	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
1月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
1月	C	天地を喰らう	カプコン	未定
1月	C	がんばれゴエモン2	コナミ	未定
1月	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
1月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	未定
1月	C	パロディワールドモンスターパーティ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
1月	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
1月	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
1月	C	里見八犬伝	SNK	¥5900

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II詰将棋	書きかえ中	バーガータイム	11月1日	魔塔の崩壊		
書きかえ中	ファイヤーロック	書きかえ中	爆闘士パットンくん	11月16日	ダンディ		
書きかえ中	リサの妖精伝説	書きかえ中	パチコン	11月22日	VSエキサイトバイク		
書きかえ中	Mr. GOLD	書きかえ中	シルヴィアーナ	未定	アイスクライマー		
書きかえ中	コナミックアイスホッケー	書きかえ中	コナミックテニス				
書きかえ中	ラジカルボンバー地雷くん	書きかえ中	エッガーランドエキストラ				
書きかえ中	ビッグチャレンジ柔道選手権	11月1日	キック&ラン				

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

64年2月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月10日(予)	Ⓒ	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
2月上旬	Ⓒ	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600(予)
2月中旬	Ⓒ	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
2月下旬	Ⓒ	百鬼夜行	ユース	¥6200
2月	Ⓒ	ジーザス	キングレコード	未定
2月	Ⓒ	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5300
2月	Ⓒ	ホームランナイター	データイースト	未定
2月	Ⓒ	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	¥5500(予)
2月	Ⓒ	殺人倶楽部	セタ	未定
3月上旬	Ⓒ	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
3月	Ⓒ	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
3月	Ⓒ	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥5800(予)
3月	Ⓒ	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
3月	Ⓒ	ガデュリン	セタ	未定
3月	Ⓒ	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
4月	Ⓒ	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	未定
	Ⓒ	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	Ⓒ	ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	Ⓒ	アーコン	BPS	未定
	Ⓒ	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	Ⓒ	究極タイガー	タイトー	未定
	Ⓒ	ザ・ゾンビ(仮称)	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	ウィザードリィII	アスキー	未定
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
	Ⓒ	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	メタルスレイターグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	Ⓒ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	Ⓒ	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	Ⓒ	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	Ⓒ	エアーウルフ	九洲貿易	未定
	Ⓒ	燃える!お兄さん	東宝	¥5800
	Ⓒ	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	Ⓒ	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	未定
	Ⓒ	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	Ⓒ	マルサの女	カプコン	未定
	Ⓒ	ウイロー	カプコン	未定
	Ⓒ	スウィートホーム	カプコン	未定
	Ⓒ	暗黒神話	東京書籍	未定
	Ⓒ	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	Ⓒ	明治維新	ユース	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	Ⓒ	ゲバラ	SNK	未定
	Ⓒ	キャプテンED	CBSソニー	未定
	Ⓒ	テクモプロレス(仮称)	テクモ	未定
	Ⓓ	ハレーズコメット(仮称)	タイトー	未定
	Ⓒ	人生劇場	タイトー	未定
	Ⓒ	アフターバーナー	サン電子	未定
	Ⓓ	ハイスクールクエスト(仮称)	学研	未定
	Ⓒ	道～タオ～	バップ	未定
	Ⓒ	シャドーゲート	コトブキシステム	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月18日	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	¥4900
12月9日	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6700
12月上旬	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
12月上旬	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5500
12月上旬	ファイティングストリート(CD-ROM)	ハドソン	未定
12月上旬	NO・RI・KO(CD-ROM)	ハドソン	未定
12月下旬	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	未定
12月下旬	ビックリマン大事界(CD-ROM)	ハドソン	未定
12月	ビジランテ	アイレム	未定
1月中旬	ハニー イン ザ スカイ	フェイス	未定
1月下旬	ワードナの森	NECアベニュー	未定
1月	YAKSA 神武伝承	ビッグクラブ	未定
2月	テンカウント リアルボクシング	ナグザット	未定
来春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
来春	モトローダ	NCS	未定
来春	エナジー	NCS	未定
来春	がんばれゴルフボーイズ!!	NCS	未定
来春	改造町人シュビビンマン	NCS	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ネクタリス	ハドソン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
未定	死霊戦線	ビクター音楽産業	未定
未定	ウイニングショット(仮)	データイースト	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月29日	スペースハリアーII(メガドライブ対応)	セガ	¥5800
10月29日	スーパーサンダーブレード(メガドライブ対応)	セガ	¥5800
11月5日	ランページ	セガ	¥5500
11月12日	バトルウィング	セガ	¥5500
11月下旬	獣王記(メガドライブ対応)	セガ	¥5800

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●ナムコでは、「ファミスタ'88」のあとにも〝ファミリー〟のタイトルがつくゲームが開発されているそうです。といっても普通のスポーツシミュレーションではないらしいですよ。

●タイトーの人気野球ゲーム「究極ハリキリスタジアム」が、この12月、選手名・選手データを改訂して発売されます。今まで買えなかった人、新データで遊べるよ。

●エピックソニーでは、「飛INGヒーロー」の発売が決定した。トランポリンを使っての「アルカノイドII」タイプのACG。「アルカノイドII」の専用コントローラーが使用できます。

●ココナッツジャパンのニュータイトル「アメリカンドリーム」では、パチンコならぬスロットマシンが登場。RPG要素も加わったユニークなゲームになるらしい。ちなみにゲームの舞台はニューヨークだとか……。

●ケムコから発表された「シャドーゲート」はディジャブと同様、アメリカのパソコンからの移植AVGなのだ。

●ポニーキャニオンで、アメリカンフットボールのFCゲームを開発中。発売は来春になりそう。

●あのSONSONのPCエンジン版「SONSONII」が来春には発売されそう。発売元は未定なんだけど、NEC系の会社からっていうのが有力。

CALENDAR 10/21～11/4

10 21 (金)	ファミコン必勝本Vol.21発売 Ⓓダンディー(ポニーキャニオン)発売 Ⓓドッグファイトスピリット(ジャレコ)発売 Ⓒ源平討魔伝(ナムコ)発売
22 (土)	
23 (日)	Ⓒスーパーマリオブラザーズ3（任天堂）発売
24 (月)	
25 (火)	
26 (水)	
27 (木)	
28 (金)	Ⓒアメリカ大統領選挙(ヘクト)発売 Ⓓ遊メイズ（タイトー）発売
29 (土)	
30 (日)	Ⓒ三国志（光栄）発売
31 (月)	
11 1 (火)	
2 (水)	
3 (木)	
4 (金)	ファミコン必勝本Vol.22発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

「スーマリ3」が出るぞ!! こいつはデッカイACGだ。初日に手に入らなかったら、次の日曜日・30日がチャンス。その後も毎週日曜日に発売されるから安心してね。



はい！次号も大特集やるぜ！スーパーマリオ3。さらに巻頭は貝獣物語完全必勝ガイド！この秋の新作情報もビシバシおさえてます。そしてついにウィザードリィ小説も最終回！ファン皆様のご声援を感謝します。ついでに単行本も買ってね。さて次号Vol.22の発売日は……

11/4 金曜日発売 オールカラー
●定価250円

編集後記

このところあいついで開局したFM放送のせいか、ラジオを聴いている時間が多くなった。レコードとかCD、買う気しなくなるんだよね。でも、これでは受身すぎていけません。積極的にいきましょうね。はい。 (井)

……………………………

井編集長がかぼすを持ってきた。かぼすのジュースでホットレモネード(?)を作るとうまいんだって。最近、風邪がはやってるし、ビタミンCの補給にはいいよね。あ～秋刀魚の塩焼きが食べたい。…関係ないか？(ハルク)

……………………………

ソウルオリンピックが終ったら、テレビの視聴率が全体的にガクンと落ちたんだそうだ。日本中の人が、ビデオ見たくてうずうずしたり、ゲームやりたくてもじもじしてたのかもしれない。わかる気するなぁー。 (ヒラ坊)

……………………………

長雨続きの秋から、一足飛びに冬が来てしまった感じ。寒くなってくると、何故かお鍋が恋しくなってしまいます。今度のお休みは、石狩なべでも作ろうかな……。まだまだ食欲の秋ですね。 (マッキー)

ファミコン必勝本 11月4日号 Vol.21

EDITORS／井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF／レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 保坂靖一 高城正顕 棒綾
PROOFREDER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年11月4日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27801－11／4
Printed in Japan

FAMICOM FAMILY

いつもドッキリ

「本格的。」
「ミステリーアドベンチャーが。」
「今。」
「はじまる。」

子供にはヤバイが
大人にはもっと危険だ。



A Nightmare Comes True!!

デジャヴ

DejA Vu

KEMCO
ADVENTURE SERIES
アドベンチャー・シリーズ

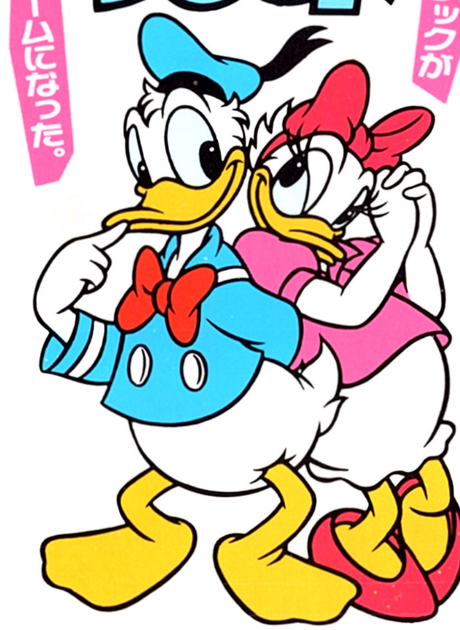
11月22日発売予定　9,800円
期間限定、限定本数にて発売

メーカー希望小売価格

おもしろ

DONALD DUCK

ドナルドダックがゲームになった。



© 1988 The Walt Disney Company

オリジナル・テレホンカード

プレゼント

記録にチャレンジする君にケムコからプレゼント。見事金メダルを獲得した君。その画面の写真をケムコまで至急送ってほしい。
先着で500名の人に、かわいいドナルドダックのオリジナルテレホンカードをプレゼントします。



絶賛発売中!
5,800円

メーカー希望小売価格

ケムコ

真田十勇士



家康打倒の命につき
幸村参上!!

徳川家康の天下取りの野望を打ち砕く命を受けた真田幸村。十勇士を捜し出し、一刻も早く家康を打ちたい。キミが幸村となって使命を果たしてくれ。

絶賛発売中!
5,800円

メーカー希望小売価格

KEMCO

テレフォンサービス

札幌	011-221-2698	大阪	06-229-3258
仙台	022-221-8195	呉	0823-24-9999
東京	03-242-3401	松山	0899-45-0346
名古屋	052-581-2340	福岡	092-471-0700

ケムコソフトの新作情報が聞ける。

コトブキシステム株式会社

本社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区　〒100
呉事業所　広島県呉市中通2丁目1番26号　〒737
TEL (0823)21-3300

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミコン必勝本 11月4日号
昭和63年11月4日発行 第3巻第21号(通巻58号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円
雑誌 27801-11/4 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan